PCW MAGAZINE

AÑO 1
ENERO Nº1 500 Ptas.

Canarias, Ceuta y Melilla:
450 Ptas. inc. transporte

PARA USUARIOS DE PCW 8256 • 8512 • 9512

EL SOFTWARE DEL PCW

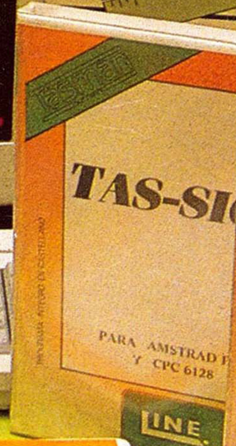
Corrector Ortográfico

Protecciones en CP/M

Solucionario de Juegos

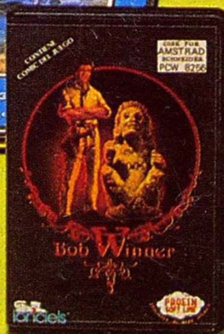
Conecta tu PCW al FAX

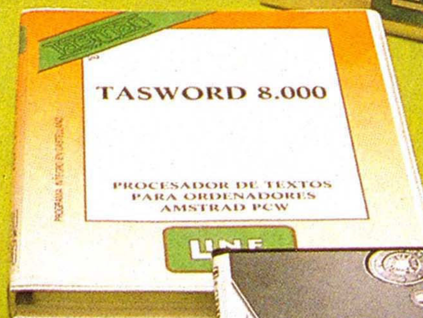














CATALOGO de productos para el PCW

Actualidad • Correo • Ofertas

PCW

Director
Justo Maurín

Redactor Jefe
Federico Rubio Mejía

Redacción
Juan Ramón Rodríguez
Urica Hernández

Fotografía
Blas Martí

Jefe de Producción
Beatriz Rodríguez

Diseño y Maquetación
Benito Gil

Autoedición
Eugenio Berna

Publicidad
Mª Luisa Belio
Tel: (91) 319 80 37

Fotomecánica
Grof, S.L.

Impresión
Impresos Izquierdo

Depósito Legal
M-14844-1991

Distribuye
Coedis

Es una publicación de
BMF Grupo de Comunicación, S.A.

Dirección, Redacción, Publicidad y Administración
C/ García de Paredes, 76 Dpdo. 1º
28010 MADRID

¿SE PUEDE PASAR?

Con este número iniciamos la andadura, tan largamente deseada, por el mundo de los PCW. La gestación ha sido muy compleja, tanto casi como la ilusión que ponemos los que trabajamos en la revista, conscientes hasta la saciedad del gran numero de usuarios que se sentían desatendidos y desamparados.

El PCW es mucho más que un procesador de textos, cosa que demasiados propietarios desconocen. Prueba de ello es el catálogo que incluimos en las últimas páginas, donde es posible encontrar periféricos tan sofisticados como el modem, el escaner o el digitalizador de video. Todos ellos trabajando con unas prestaciones y resoluciones que poco tienen que envidiar a máquinas mucho más complicadas y caras.

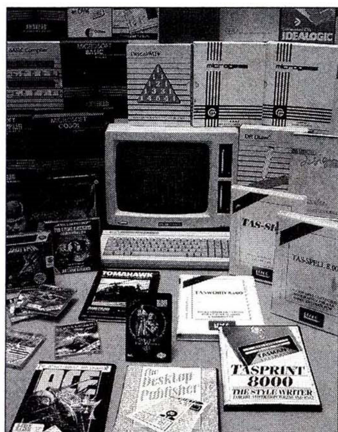
"PCW Magazine" tiene entre sus prioridades el ser un fiel reflejo de todo lo relacionado con los programas y el hardware que aparezcan en nuestro país. Cuando ello sirva para orientar y ayudar al usuario tampoco dudaremos en hacernos eco de lo que ocurra fuera de nuestras fronteras.

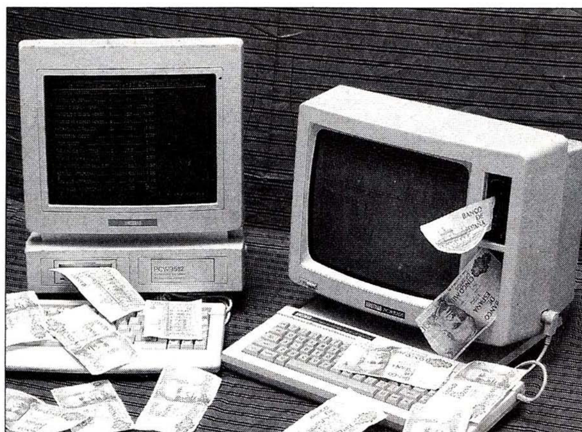
Tenemos, como podréis comprobar ya desde este primer número, secciones que abarcan desde el comentario de productos hasta las guías del jugador, pasando por formación, aplicaciones, correo, listados, juegos, manejo de programas, noticias, etc.

Nuestra revista, "PCW Magazine", es una apuesta fuerte y todos, redacción y lectores, tenemos que colaborar para hacer de ella la herramienta potente y práctica que deseamos. Cualquier sugerencia por vuestra parte será bien recibida y estudiada con la seriedad y el respeto que se merece.

Esperamos que la recibais con el mismo cariño e ilusión con que nosotros hemos puesto manos a la obra. Gracias a todos.

SUMARIO PCW


Pág. 20


Pág. 36


Pág. 43

LO MAS DESTACADO

Este mes publicamos un listado en Mallard Basic para diseñar un auténtico organizador personal con base de datos, agenda, y todo lo necesario para no liarnos.
Pág. 39

Hacemos un repaso de los programas más destacados que se encuentran actualmente en el mercado español.
Pág. 19

Proteger información ha sido desde siempre tarea muy difícil y que muchos han pagado grandes cifras de dinero por mantener su datos fuera del alcance de curiosos. En este artículo comentamos como proteger la información en el PCW desde CP/M.
Pág. 34

EN ESTE NUMERO

ACTUALIDAD

AMSTRAD PREPARA UN NUEVO PCW

Cuando parecia que todo lo relacionado con el PCW estaba a punto de desaparecer, Amstrad ha decidido dar un empujon definitivo a este equipo y ya se rumorea que van a lanzar un nuevo modelo donde lo más importante es la incorporación de nuevas unidades de disco.

Todo parece indicar que el fabricante inglés ha tomado la decisión de cambiar del formato de 3 pulgadas actual al de 3 1/2 que incorporan los PCs, sobre todo, por ser un tipo de discos de difícil adquisición y un elevado precio.

Si este cambio se realiza, lógicamente, y con un programa de conversión, se podrían llevar ficheros de datos entre PC y PCW sin necesidad de cables y adaptadores.

Las nuevas configuraciones estan basadas en el modelo 8512 y 9512, lo que hace temer por el modelo 8256. Esto significa que la configuración mínima será de dos unidades de disco e impresora matricial (modelo 8512) y una unidad de disco e impresora de margarita (modelo 9512). En ambos casos la memoria sera de 512 kb.

En cuanto al sistema operativo se mantendría el actual CP/M, quizás ampliado, con programas y herramientas que permitieran la compatibilidad a nivel de ficheros de datos con PC que antes mencionabamos.

Con todo esto Amstrad, y siguiendo su política, quiere dar una alternativa a la pequeña y mediana empresa para que adquiera equipos de grandes prestaciones, a un bajo precio.

NUEVO SCANNER PARA EL PCW

Creative Technology, no contenta con haber producido el excelente software de autoedición MicroDesign, acaba de terminar el prototipo de su nuevo escáner manual para el PCW.

Ya está en el mercado el Master Scan de Database, pero el mayor inconveniente de este sistema es que sólo se adapta a la cabeza de impresoras matriciales de puntos del PCW. Esto no sólo limita el tamaño de la imagen escaneada, significa además que los propietarios del 9512 y los del 8000 que han cambiado sus impresoras por las versiones más rápidas de 9 y 24 agujas se ven forzados a digitalizar todos los dibujos. Nick Holmes de Creative Technology nos explica su funcionamiento, "Usamos el escáner aquí con una versión mejorada del MicroDesign que, como su antecesora, tiene diferentes secciones del programa. En ésta, hemos añadido una sección especial de escaneo". La aparición del dispositivo de escaneo es realmente útil, sin mencionar además esta nueva versión del MicroDesign, que puede aportar una bocanada de aire fresco a la vida de la autoedición en los PCW.

Antes de que se produzca el escaneo, hay que hacer varios ajustes. La anchura varía de 200 a 400 ppp (puntos por pulgada). "Aunque 300 es lo aconsejable para la mayoría de los propósitos", comentó Nick, "la preparación tonal se pueden alterar también. Cuando todo está listo, sólo hay que oprimir un botón del escáner y ya está. Se puede escanear cualquier cosa de la página, y mezclar texto con gráficos."

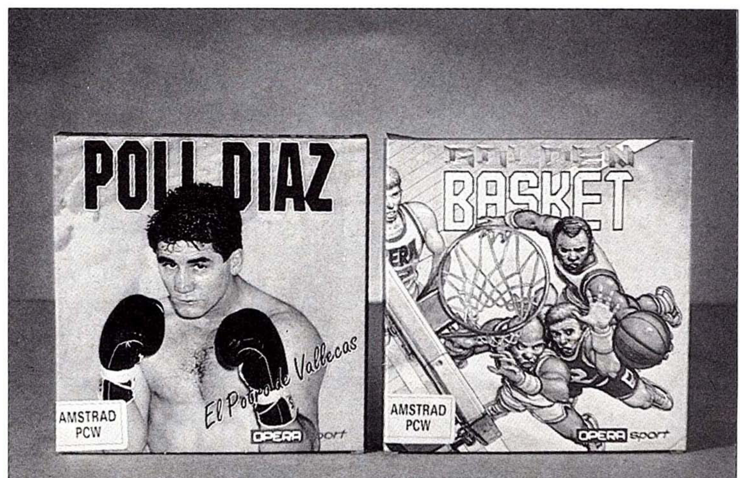
El programa le dirá si va demasiado deprisa, y también que pare el escáner si se sale de la página. "Además, cualquier "basura" que aparezca en una imagen escaneada se puede hacer desaparecer con otras herramientas de MicroDesign. La versión desarrollada de MicroDesign mejora el driver de la impresora del PCW, de modo que el escaneo y la impresión se pueden realizar en el menor tiempo posible". El escáner también puede rotar texto, "de modo que quien dice que MicroDesign no puede hacer una rotación continua ahora no tiene excusa.", dijo Nick.

Creative Technology espera que el escáner esté listo para su lanzamiento en los próximos meses. "Es un nuevo principio para nosotros, por primera vez, dependemos de otras empresas para realizar el programa", dijo la firma. "Hemos tenido que comprar cabezas de escáner, y contratar la fabricación de los interfaces, de modo que puede llevar algún tiempo".

El programador Simon Hargreaves hablará con SCA, famosa por sus paquetes RAM, sobre la producción del escáner."Esperamos empezar la producción a finales de mes", nos dijo. ¿Y el coste del nuevo producto? "Podría estar entre las 30000 y las 50000 pts, incluso podría ser más, no hemos decidido el precio de venta real", añadió Nick.

Nuevos lanzamientos

Opera Soft ha lanzado al mercado español dos nuevos títulos deportivos para PCW, Golden Basket, juego basado en el baloncesto donde podemos competir cinco contra cinco, múltiples tipos de tiros: mates, mates de espalda, bandejas, ganchos, etc. Y Polo Díaz, un apasionante combate de boxeo donde defenderemos al famoso boxeador que da nombre al juego. Como características más importantes podemos destacar: 24 golpes distintos: jack, directo, gancho, croche, etc.; dos tipos de guardia, 8 tipos de paradas, 4 formas distintas de esquivar al contrario; preparación del combate con un sparring; lucha por el título de España de los ligeros, lucha por el título europeo.



La Corona Mágica

Ya está terminada la Corona Mágica, juego desarrollado por OMK y distribuido por Proin S.A., que está basado en la serie de dibujos animados del mismo nombre.

El juego se compone de seis niveles ambientados en los episodios de la serie: Apresados por Idum, El Cristal de Hanstor, El Lago Luminoso, En el Laberinto, etc. Cada uno de estos niveles consta de cinco etapas con animación al final de cada una de ellas. Nuestro objetivo es ir superando los distintos niveles antes de que los protagonistas agoten sus fuerzas.

Dispone de scroll horizontal y cada personaje de la serie cumple unas características, lo que permite que nos encontremos con distintos tipos de disparo según vamos avanzando en el juego.



Ultima novedad en juegos; nos llegó "La Corona Mágica". Nos transportará al mundo legendario de enfrentamientos entre un grupo de naves, dirigidos por el mago Hanstor y la malvada Idom junto con sus despistados esbirros. Promete mucho entretinimiento y acción.

EL INGLES, ESE GRAN PROBLEMA

Si hacemos un breve repaso a lo que ha dado de sí, en lo que llevamos de año, el mercado del software para PCW, vemos que han aparecido una serie de programas que venían precedidos de un gran éxito en el mundo anglo-sajón. No tenemos datos para saber la aceptación y el impacto que han podido tener en el mercado español, pero seguramente si preguntásemos a las casas que se han encargado de su distribución, arriesgando una inversión previa, nos dirían que no han conseguido los resultados por ellos previstos. Por otro lado el parque nacional de ordenadores PCW es suficiente como para que este tipo de inversiones fuese rentable, por lo que no hace falta ser un genio para comprender que algo está fallando.

Aquéllos de vosotros que seguís de cerca PC SOFT, veréis que en los "Bancos de pruebas" que hacemos de los programas de gestión para nuestro ordenador, en el resumen final, hay un pequeño apartado en el que intentamos destacar lo que, según nuestra opinión, podemos considerar lo peor del programa. Habréis comprobado que en un alto porcentaje del software que ha pasado por nuestras manos, siempre es lo mismo: el programa está en inglés.

De todos es sabido que los españoles no nos destacamos por el conocimiento de otras lenguas que no sean las propias de nuestro entorno; la verdad es que cada vez hay más gente preocupada en aprender un segundo idioma, pero todavía tendrán que pasar unos cuantos años hasta que el problema esté solucionado. Esto nos lleva a la conclusión de que el gran inconveniente con que se enfrentan a la hora de vender un número aceptables de copias, es que los programas aparecen en nuestro mercado en su idioma original, y no olvidemos que el problema lingüistico es fundamental cuando tenemos que elegir un nuevo producto con el que trabajar.

Lo ideal sería encontrar una solución, que sin ser execesivamente gravosa para el importador-distribuidor, fuese suficientemente atractiva para el usuario. No pretendemos que el programa venga íntegramente en español, aunque esto es lo ideal, ya que supondría una elevación de los costes que repercutirían en el precio del producto (peor el remedio que la enfermedad). Un arreglo de compromiso podría ser el de que las instrucciones viniesen en español, eso sí cuidando la traducción. pensamos que no encarecería el precio final del programa y sería lo suficientemente atractivo como para aumentar las ventas. Con ello todos saldríamos ganando.

Juan Ramon Rodríguez

TAS-SPELL 8.000

Corrector ortográfico para el Tasword 8000

Nos encontramos ante otra herramienta de apoyo para el Tasword 8.000, que le convierte en el procesador de textos con más posibilidades como alternativa al Locoscript.

Por Juan Ramón Rodríguez

"Un gran inconveniente, que limitará el número de usuarios, es que, este corrector ortográfico, sólo funcionará en el PCW 8512 ó en el PCW 8256 ampliado con la segunda unidad de disco."

Muchos de vosotros ya conoceréis el Tasword 8.000, pero para aquellos que les pille de nuevas, les diremos, que este procesador de textos apareció con los ordenadores Spectrum (allá en la lejanía de los tiempos) y a continuación se fué extendiendo a otros ordenadores. Tal es así, que podemos decir, sin que pequemos de exagerados, que se convirtió en el "procesador de textos", por excelencia de la gama AMSTRAD, ya que, según salía al mercado un nuevo modelo de ordenador, aparecía una versión del procesador para sí mismo (está disponible en AMSTRAD PC, PCW Y CPC).

Cuando AMSTRAD sacó el PCW y su procesador de textos Locoscript, la casa Tasman Software, puso en el mercado una versión del Tasword 8.000 como posible alternativa. Pero aquí no quedó la cosa, ya que, posteriormente, empezaron a aparecer "herramientas" de apoyo para éste procesador, como fueron el TASPRINT (ampliaba hasta ocho los posibles tipos de escritura) y el TAS-SPELL (Corrector ortográfico), que es el que nos ocupa. De todas formas, si queréis saber algo del Tasword 8.000 os recomiendo que echéis un vistazo a la revista AMSTRAD USER N. 39 de Diciembre de 1988, viene un artículo sobre él.

El programa, como es de suponer, solamente funcionará con el Tasword 8.000. Así que los que ya estabais pensando en acoplarlo a otro procesador, desechar la idea.

```
TASWORD 8000
Procesador de textos
(C) Tasman Software Ltd 1986
menu principal

Imprimir fichero de texto       I
imprimir con Data merge         D

Grabar fichero de texto         G
Cargar fichero de texto         C
Fusionar fichero de texto       F

Retornar al texto               R

Ver ficheros del disco          V
reNombrar ficheros              N
Borrar ficheros                 Q

adaptar Programa                P
salvar Tasword                  T

Activar comp. ortografico       K

Cambiar unidad de disco       A/B
cambiar num. usuario          0-8

RETURN para confirmar o STOP para cambiar
```

Menú principal de Tasword 8000 en donde vemos la opción "activar corrector ortográfico".

Un gran inconveniente, que limitará el número de usuarios, es que, este corrector ortográfico, solo funcionará en el PCW 8512 o en el PCW 8256 pero ampliado con la segunda unidad de disco. Esto se debe a que el diccionario que lleva incorporado, tiene más de 60.000 palabras y, dado el espacio que ocupa en el disco, no es posible hacerlo correr en equipos más pequeños. A los que hayais trabajado con el Tasword, esto os puede extrañar, ya que, en el Menú Principal del mismo, al llamar a la opción "K" (activar corrector ortográfico), veis que os sale en pantalla: "Ponga el disco de Tas-spell en la unidad "A" y presione Return". Debe ser un pequeño "lapsus" pues no nos funcionará, ya que solo correrá si lo introducis en la unidad "B".

Ya solo queda seguir las intrucciones del manual para ejecutarlo junto con el procesador y podremos empezar a trabajar.

Menú principal

Una vez se haya activado, desde el Tasword, la opción para utilizar el corrector ortográfico, aparecerá un menú con las siguientes posibilidades: Intro, Stop, Cambiar sonido, Cambiar impresora, Buscar letras y Cambiar justificación automática.

Vamos a intentar explicar, brevemente, cada una de las opciones:

Intro: Esta es la tecla que tendremos que pulsar siempre que queramos empezar la corrección del texto. Aquí nos encontraremos con otras posibilidades, pero ya las veremos más adelante.

Stop: Sirve tanto para abandonar la correción del texto como para salir del menú principal.

Cambiar sonido: Al activarlo, emitirá un pitido de aviso cada vez que encuentre un error.

Cambiar impresora: Con esta opción, los errores que vayan apareciendo saldrán por la impresora indicando la línea y la columna en la que se encuentra la palabra mal escrita o desconocida. Aquí no se corregirán las faltas ortográficas. Esta posibilidad nos vendrá muy bien para ir seleccionando los errores (sobre todo en textos largos) mientras hacemos otra tarea.

Buscar números: Aquí el programa buscará solamente las palabras que contengan números. Si esta opción estuviese desactivada, estas palabras serian ignoradas.

Buscar letras: Funciona de forma muy similar al apartado anterior, sólo que trabaja con letras en vez de con números.

Cambiar justificación automática: Cuando está activada y una palabra es corregida, el párrafo que la contiene se rejustifica automáticamente. Con esta opción desactivada, el programa nos permite volver a justificar el párrafo siempre que cambiemos una palabra.

Funcionamiento

Este es el momento de volver a la opción "Intro" (Menú Principal) y ver la forma de trabajar

Linea:	4	Columna:	7	Vamos
Linea:	4	Columna:	15	intentar
Linea:	4	Columna:	24	esplicar
Linea:	4	Columna:	62	opciones
Linea:	5	Columna:	1	hos
Linea:	5	Columna:	5	hagais
Linea:	5	Columna:	41	puade
Linea:	5	Columna:	56	pragrama

Salida por impresora de los errores que se encuentran en el texto.

```
TAS-SPELL 8000

(C) 1986 Tasman Software Ltd V C1.2

Linea   4   Columna   24   Pal. desconocidas   3   Pal. cambiadas   0

                                                        Vamos a intentar
esplicar, brevemente casa una de las  opciones  para  que_hos hagais una idea de que es lo
 que se puade pedir al pragrama

"esplicar" es una palabra desconocida.

 A para aprenderla.
 C para cambiarla.
 I para ignorarla.

Introduzca la palabra para cambiar: explicar

Pulsar COPIA para cambiar siempre.
```

Submenú que aparece al optar por "corregir" una palabra.

```
TAS-SPELL 8000

(C) 1986 Tasman Software Ltd V C1.2

Linea   4   Columna   62   Pal. desconocidas   4   Pal. cambiadas   0

                          Vamos a intentar explicar, brevemente casa una de las
opciones  para  que_hos hagais una idea de que es lo que se puade pedir al pragrama

"opciones" es una palabra desconocida.

 A para aprenderla.
 C para cambiarla.
 I para ignorarla.
```

Submenú que aparece al "ignorar" una palabra.

```
TAS-SPELL 8000

(C) 1986 Tasman Software Ltd V C1.2

Linea   4   Columna   24   Pal. desconocidas   3   Pal. cambiadas   8

                                                        Vamos a intentar
esplicar, brevemente casa una de las  opciones  para  que_hos hagais una idea de que es lo
 que se puade pedir al pragrama

"esplicar" es una palabra desconocida.

 A para aprenderla.
 C para cambiarla.
 I para ignorarla.

Pulse STOP para abandonar el corrector ortografico
```

Submenú que aparece al optar por "cambiar" una palabra".

del programa. En este momento es cuando empezará la corrección del texto. Nos aparecerá una pantalla en donde se nos indicará la fila y columna en que se encuentra la palabra mal escrita o desconocida, el número que se han encontrado y las que se han cambiado.

También tendremos el texto que estamos corrigiendo y, mediante guiones, nos irá indicando el fin de la línea original. Cuando el corrector encuentre alguna palabra mal, la pondrá en video inverso y aparecerá un nuevo menú.

Aquí nos encontramos con tres nuevas posibilidades: Aprender la palabra, Cambiarla, Ignorarla.

Aprender palabras: Esta es sin duda la opción más atrayente del programa, ya que podremos ir ampliando el diccionario mediante la inclusión de palabras que no contengan y vayamos a utilizar muy amenudo.

Cambiar palabras: Es la función principal del corrector. La utilizaremos para cambiar la palabra encontrada por otro que esté bien escrita. Una vez que introduzcamos la palabra "buena", el programa nos preguntará si este cambio es válido para todo el texto, si sólo se cambia una vez o si nos hemos equivocado y queremos volver a corregirla. También tendremos la oportunidad de reajustar márgenes automáticamente.

Ignorar palabras: Como comprenderéis, el programa tiene una limitación en cuanto a vocabulario. Utilizaremos esta opción si el corrector ha encontrado una palabra que no le consta, pero está bien escrita, y no nos interesa memorizarla. Igual que anteriormente, podemos ignorarla una sola vez o en todo el texto.

Conclusión

Buen trabajo de Line (distribuidor del programa) al adaptarlo al castellano, y convierte a este procesador de textos, en un programa de los que estamos acostumbrados a encontrarnos dentro de la gama para los "PC". El único límite que tenemos en el diccionario es la capacidad del disco.

"Cuando AMSTRAD sacó el PCW y su procesador de textos Locoscript, la casa Tasman Software, puso en el mercado una versión del Tasword 8.000 como posible alternativa."

TAS-SPELL

Creado por:
Tasman Sotware Ltd.

Distribuido por:
Line, C/Anaka 40. 20300 Irún Guipúzcoa.
Tf (943) 61 55 35.

Software:
Sistema Operativo CP/M y tener el programa Tasword 8.000.

Hardware:
PCW 8512 ó 8256 (con dos unidades de disco).

```
                         TAS-SPELL 8000

             (C) 1986 Tasman Software Ltd V C1.2

Linea     0     Columna     0     Pal. desconocidas     0     Pal. cambiadas     0

     Pulse:     INTRO para empezar a corregir
                STOP  para abandonar el corrector ortografico


                S     para cambiar Sonido .................. No
                I     para cambiar Impresora ............... No
                N     para buscar Numeros .................. No
                L     para buscar Letras ................... No
                J     para cambiar justificacion automatica . No
```

Menú principal de TAS-SPELL.

TUS HERRAMIENTAS



Esta sección es mes a mes el complemento y la ayuda eficaz para trabajar en las distintas aplicaciones que funcionan sobre nuestro PCW, como Basic, CP/M. Desktop Publisher, LocosCript, dBase, Tasword, Master File, Logo, etc.

CP/M DESDE BASIC

A menudo es muy útil ejecutar un programa automáticamente cuando salimos del BASIC hacia el CP/M. Por ejemplo, nosotros disponemos del programa CONTA1 que trabaja con la impresora en formato A4. Si deseamos activar el programa CONTA2 que lo hace con A5, deberemos de salir al CP/M ejecutar PAPER A5, volver a entrar en BASIC y ejecutar el programa CONTA2.

Esto puede resultar muy molesto para el usuario y dificultoso en algunos casos, sobre todo para los inespertos en la informática, si el proceso no se realiza automáticamente.

La solución a estos problemas la encontramos en la utilización de ficheros "puente" entre el BASIC y el CP/M.

Para ello, nos basamos en la utilización de ficheros relativos o de acceso aleatorio.

Si queremos resolver el caso que se describe anteriormente, deberemos de incluir en el listado

```
5000 OPEN "r",#1,"$$$.sub",128 : FIELD 31,128 AS a$
5010 LSET a$="paper a4" + chr$(13) : PUT #1
5020 LSET a$="basic CONTA2" + CHR$(13) : PUT #1
5030 LSET a$="paper a5" +chr$(13) : PUT #1
5040 CLOSE #1 : SYSTEM
```

del programa CONTA1 las siguientes líneas:

Por supuesto, en las líneas 5010-5030, los comandos o instrucciones que estan entre las comillas pueden ser cambiados por cualquier otro. Por ejemplo PIP M:=A:*.* o AMSFILE o DIR M:, es decir lo que se quiera.

No es necesario incluir en el disco el programa SUBMIT.COM, pero si es obligatorio incluir los comandos o programas que van a ser llamados.

POKE'S PARA LA IMPRESORA

Existen unos útiles Pokes para controlar la salida directa de información hacia la impresora desde BASIC.

POKE 18527,90

Envía toda la información que se efectúa en pantalla mediante las órdenes PRINT o LPRINT a la impresora.

Para recobrar al estado normal el ordenador deberemos de utilizar éste otro:

POKE 18527,99

Esto puede ser de una gran utilidad en programación para evitarnos el diseño de rutinas especiales para la impresión.

Por ejemplo, el listado siguiente efectuaría la impresión por pantalla o impresora dependiendo de si se teclea P o I:

```
10 PRINT "Presionar P para imprimir por pantalla o I para impresora"
20 a$=INPUT$(1)
30 IF a$="P" THEN POKE 18527,99 ELSE POKE 18527,90
```

Para los usuarios de PCW 9512 los POKE'S son distintos:

POKE 18591,0

para la impresora y

POKE 18591,1

para la pantalla.

MENUS EN CP/M

Resulta de una gran utilidad la utilización de menús en CP/M, sobre todo si van a trabajar con el ordenador usuarios con pocos conocimientos en informática, evitandoles así la necesidad de conocer los comandos del Sistema Operativo.

Para preparar un disco con un menú hay que seguir estos pasos:

Primero formateamos un disco e introducimos los siguientes comandos del CP/M: el fichero que contenga extensión EMS, PIP.COM, SETDEF.COM, SUBMIT.COM y los programas que vayamos a utilizar (por ejemplo, BASIC.COM, DISCKIT.COM, etc).

Ahora empezamos a preparar el menú de la siguiente forma:

Introducimos el disco con los programas anteriormente mencionados.

Cuando aparezca el prompt (A) escribimos PIP y pulsamos return.

Nos aparecera el inductor de PIP representado por un asterisco (*) y teclearemos:

A:PROFILE.SUB=CON: (pulsar return)

Ahora continuamos escribiendo las líneas que suelen ir en un fichero PROFILE.SUB. Las dos primeras deben de ser:

SETDEF [ORDER(SUB.COM)]

SETDEF [TEMPORARY=M:]

Al final de cada línea no se debe de pulsar return, sino que deberemos de pulsar [ALT] J para crear una nueva línea. Si cometemos un error pulsaremos [CAN] para que el cursor vuelva al principio de escritura y podamos corregirlo.

La última línea de este fichero será:

TYPE MENU.TXT

Y finalizaremos la creación de PROFILE.SUB con la pulsación de [ALT] Z.

Una vez de vuelta en el inductor de PIP, escribiremos:

A:MENU.TXT=CON: (pulsar return)

Y tecleamos la pantalla del menú, por ejemplo:

MENU PRINCIPAL

1. BASIC
2. PIP
3. DISCKIT

Finalizamos la creación pulsando [ALT] Z.

Ahora tecleamos:

A:1.SUB=CON: ((pulsar return)

y a continuación

BASIC (pulsar return)

[ALT] J [ALT] Z

Después hacemos el mismo proceso para la opción 2:

A:2.SUB=CON: (pulsar return)

PIP (pulsar return)

[ALT] J [ALT] Z

Y para terminar efectuamos el mismo proceso para la opción 3:

A:3.SUB.CON: (pulsar return)

DISCKIT (pulsar return)

[ALT] J [ALT] Z

Ya tenemos creado nuestro menú y todo está preparado para hacerlo funcionar, así que, podemos reinicializar el ordenador con el disco que contiene todos los procesos desarrollados anteriormente y ver los resultados.

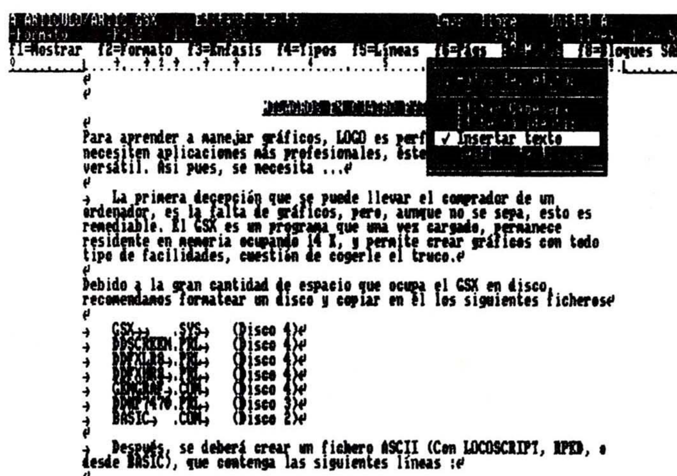
El ejemplo que hemos construido activa los programas BASIC, PIP y DISCKIT, para utilizar otros distintos sólo es necesario cambiar donde aparecen en el proceso por los nuevos.

CONVERSIONES DE FICHEROS

Para todos aquellos usuarios que trabajen con TASWORD 8000 y deseen pasar sus ficheros a formato LocosCript, deberan de hacer lo siguiente:

Es importante quitar todo tipo de atributos que contenga el fichero, por ejemplo, negritas, subrayados, centrados, etc, ya que pueden interferir en el resultado final.

Una vez realizado esto introducimos el documento en un disco aparte, cargamos LocosCript y sustituimos el disco por el que contiene el fichero. A continuación creamos un documento nuevo e insertamos dentro de éste el fichero de Tasword con la opción f7 en LocosCript (f1 en LocosCript 2).



Al encuentro de un FAX

¿El PCW conectado a un fax?. En este artículo descubriremos como el nuevo FAX de Amstrad, el FX9600T nos va a permitir conectarnos a nuestro PCW para enviar documentos.

“

Al crear imágenes de medio tono sólo se utiliza una tinta de color (normalmente la negra). Con una máquina como la FX9600T, la tinta se dispara al papel en puntos de diferentes tamaños. Cualquier sombra o gris se crea usando diferentes porcentajes de los tamaños de puntos con que la tinta golpea el papel. Un negro lleno al 100% es negro, mientras que un blanco se consigue usado un negro al 0% (de hecho el sólo aparece sobre el papel el blanco). De modo que se pueden incorporar varios miles de sombras usando diferentes porcentajes. Lo que le parece que son tintas grises usadas con negros, no es más que una sóla tinta graduada. Intente mirar de cerca una fotografía de un periódico nacional y verá la imagen.

”

Cierto, lo sabíamos desde el principio; las máquinas de fax son increíblemente útiles, fáciles de usar y, en su mayoría, extremadamente caras. En el Informat 90, Amstrad anunció el lanzamiento de su primera máquina de fax (o facsímil, para ponerlo pedante). No sólo sería capaz de enviar y recibir textos y dibujos, podría también hacer la conexión con un ordenador. Esperamos y esperamos, anticipando sus características. Finalmente llegó una caja de plástico gris, del tamaño de una impresora de 24 agujas.

El FX9600T es un producto típico de Amstrad; más baratos que sus competidores (en el mundo del fax hay que esperar pagar todo de 136.000 a 340000) y llenas de posibilidades. Una máquina de fax normal que ronde las 160000 pts sirve para un propósito sencillo; enviar y recibir textos y gráficos a través de las líneas telefónicas.

Para conseguir estas características, la máquina toma una información en copia impresa y la codifica de forma que se pueda transmitir por cable. Después la decodifica de la misma forma y proporciona una copia impresa en facsímil del documento original. Lejos de ser un lujo frívolo, esta capacidad de enviar y recibir materiales escritos o gráficos rápidamente proporciona a todo el mundo, desde un viajante de comerecio hasta un lector de universidad, la posibilidad de acceder a información rápida y eficientemente.

Preparados, listos, ya

Ahora vayamos a la máquina en sí misma. Cuando se abre la caja por primera vez, se encuentra el fax (prepáre su pupitre para un shock pequeño porque necesitará despejar mucho más espacio que el que requiere el propio PCW). Encontrará además un microteléfono de polietileno colgando del cuerpo de la máquina.

La mayoría de los usuarios de máquinas de fax seguro que tienen la idea preconcebida de un microteléfono bastante curioso. La razón de esto es que en los lugares en los que normalmente se encuentran estas máquinas, tienen una línea telefónica exclusiva, y la mayoría de ellos disponen de teclados numéricos incorporados. Sin embargo, el FX9600T está dirigido a empresas pequeñas e incluso a usuarios particulares. Estas dos áreas de uso requieren pensar un poco más, ya que sólo existirá una línea de teléfono disponible. Consecuentemente, el añadir un microteléfono hace posible que la línea se pueda utilizar para comunicaciones orales así como para transmisiones de fax. Realmente manejable.

La idea, como sucede con la mayoría de los productos de Amstrad, es excelente y pronto resultará un novedad para mucha gente. La ejecución, sin embargo, deja bastante que desear. El microteléfono es demasiado pequeño; tiene que ajustarse a la caja de la máquina, por ello resulta poco cómodo de uso (a no ser que usted tenga unas orejas pequeñitas). De hecho la distancia entre las piezas para la boca y el auricular les falta un poco para resultar apropiada, y la unidad resulta demasiado pesada. Todo ello convierte esta gran idea en una pequeña lástima.

A la derecha del microteléfono hay una rueda pequeña y negra que se ajusta al lateral de la LCD (pantalla de cristal líquido). La rueda controla el contraste de la pantalla, que suministra la información del tiempo y la fecha, el número que se ha marcado y los detalles de las características programables.

Debajo de la LCD aparecen tres “teclas blandas”; que se usan para “programar” el fax con la información del tipo de Character Set (juego de caracteres) que está utilizando (Epson para el PCW por favor, aunque también hay dos juegos de IBM), qué Language Set (juego de lenguaje), y otros detalles como el acceso a la lista de números telefónicos y los “Activity Reports” (infomes de actividad) de impresión.

Mande muchos fax

Una vez que se tiene esto, está preparado para la salida. Como las máquinas estándar de fax, la FX9600T hace su trabajo de forma adecuada y con poco ruido. Sin embargo, carece de algunas características de los que disponen

muchos fax (caros) más específicos: la primera es el sondeo (Polling), un método por el que un fax llama a muchos otros y les indica que va a enviar un documentos que está preparado para la transmisión (sin tener que marcar para cada máquina).

Recibir un fax es la simplicidad misma. Existen dos modos disponibles: en forma manual y automática. Probablemente, ésta última modalidad le parecerá mejor sencillamente porque requiere menos entradas por parte del usuario. Como su nombre indica, la forma automática facilita la respuesta de todas las llamadas de respuesta como si fueran fax.

El teléfono suena dos veces y después responde el pitido agudo del facsímil. Con el sistema manual hay que oprimir el botón start/stop para recibir, pero le ahorra a quien llama el zumbido ensordecedor.



La transmisión por fax es algo más compleja, aunque sólo sea porque la lista de opciones abiertas es extremadamente amplia. Usando el FX9600T como una máquina de fax estándar, puede almacenar números de teléfono y puede volver a llamarlos con un toque de botón, o tecleando dos dígitos. La función hands-off (manos libres) permite discar sin tener que recurrir al incómodo microteléfono, pero las características más impresionantes hacen referencia a la calidad del documento que puede enviar.

Aquí es donde las teclas de Fine y Halftone aparecen. Al trabajar en modo manual, el fax le advierte que utilice las opciones de halftone, ya que sus dos opciones (medio tono 1 y 2) añaden, definitivamente, calidad a las impresiones. La opción Fine cuida de los detalles. El único problema aquí, y no es un fallo de la máquina, es que el dispositivo de recepción tiene que ser capaz de reconocer imágenes con medios tonos. A no ser que esté seguro del fax del otro extremo de la línea, lo mejor es trabajar con el halftone apagado.

Una historia de PCW

Seguramente le satisfará saber que su PCW, con el interface y con el cable, no se limitará a estar colocado al lado para adornar. Juega varios papeles importantes. En primer lugar, y lo más importante, puede crear un documento en LocoScript o en Protext y en lugar de tener que producir una copia impresa puede fijar el fax en Online y Text, indicar al PCW que su impresora deriva ahora desde el puerto paralelo e imprimir el documento. La luz de Text del FX9600T relucirá confirmando que se han recibido los datos y que está listo para mandar. Entonces usted disca el número y se envía el mensaje. En ningún momento aparece una hoja de papel.

Aunque su PCW y el FX9600T se pueden comunicar con bastante facilidad, es una lástima que el FX9600T haya sido diseñado para compatibles PC en lugar de PCW. Esto significa que hay que escribir todos los programas pequeños para que usen una de las funciones incorporadas en el fax; es teóricamente posible crear una lista de sus números de teléfonos utilizados más habitualmente (en forma de nombre, número de teléfono y número de fax), usando un procesador de palabras y trasfiriendo después estos detalles al FX9600T. Esta capacidad para crear y transferir detalles de teléfonos del PCW al fax es lo más útil.

Fotocopiadora

Una de las funciones que hemos mencionado de pasada es la de fotocopiadora. El FX9600T no se contenta con ser una simple máquina de fax, además realiza fotocopias de una forma increíblemente sencilla. Todo lo que hay que hacer es tomar el documento original, ponerlo entre las guías para documentos como si fuera un documento escrito de fax, y oprimir la tecla Copy. Como con la mayoría de las fotocopiadoras, puede advertir que utiliza imágenes monocromas para mejores resultados;

“El FX9600T se distribuye con un enchufe de cinco puntos en la cola. Podría ser utilizado para escanear imágenes para sistemas de publicidad. Decimos que “podría ser utilizado” porque el manual dice lo siguiente de esa opción: “A la hora de imprimir, no hay interfaces electrónicos aconsejables comercialmente. Amstrad no pretende fabricar un interface de este tipo, pero terceras partes podrían desarrollar juegos...” ¿A alguien se le ocurre alguna idea brillante? Si es así, háganoslo saber.”

si realmente tiene que utilizar material en colores, puede jugar con los medios tonos.

Aquí hay un pequeño fallo, y es que el FX9600T fue diseñado cono una máquina de fax y, por ello, necesita utilizar papel térmico, bastante caro. Este tipo de papel está ligeramente satinado y aunque las imágenes copiadas son de excelente calidad, el papel en el que aparece es algo más fino; también es una lástima que haya que alimentar el fax como para transmisión. Por muy absurdo que suene, puede que tenga que hacer alguna vez una fotocopia del documento que quiere copiar antes de enviarlo como fax. Sin embargo, viendo el precio de la máquina comparado con lo que se podría esperar de una fotocopiadora todopoderosa, puede pasar por alto este pequeño fallo.

Aunque Amstrad no pensó en incluir un cable paralelo, sí han incluído un rollo de papel térmico y seis baterías. Las baterías, están escondidas en un paquete de poliestireno. Una vez que las haya descubierto tendrá que dar la vuelta a la máquina de fax y meterlas en el compartimento que se encuentra en la base. Las baterías sirven de copia de seguridad de la memoria para los detalles que haya programado. Sin ellas, cada vez que apagara la máquina perdería los teléfonos almacenados, los detalles del encabezamiento de fax y la firma del fax (esta opción es muy útil ya que le permite imprimir su firma automáticamente cada vez envíe un fax).

En conclusión, el FX9600T de Amstrad sirve para la mayoría de sus propósitos con facilidad. Dado que se ha preparado como una máquina para todo tipo de comercio, por supuesto no está especialmente diseñado para uno en concreto. Pero suministrará a las pequeñas empresas o a los usuarios particulares varias herramientas.

FX9600T

VENTAJAS:
- ▲ Varias funciones muy útiles
- ▲ Interfaces con el PCW
- ▲ Buen precio

DESVENTAJAS
- ▼ Sin cable paralelo
- ▼ Sin sondeo
- ▼ Sin retransmisión
- ▼ Sólo utiliza papel térmico

VALORACION FINAL:

Facilidad de uso . . 4/5
Documentación . . . 4/5
Características . . . 5/5
Prestaciones 5/5
Veredicto sobre su valor 18/20

USTED ME LO ENVIA

Si desea usar su PCW para preparar y enviar fax necesitará ejecutar los siguientes mandatos: en LocoScript 2 debería llamar a la opción Settings y decirle al PCW que la impresora funciona ahora desde el puerto paralelo; salve esto en el fichero SETTINGS.STD. Con LocoScript es una buena idea salvar el fichero del documento como texto ASCII. Después, sencillamente, imprima el documento; que se enviará al fax. El mismo sistema se usa si se quiere usar el FX9600T como impresora, excepto que esta vez no debería tener activada la tecla Text.

Es aún más fácil usando Protext. De nuevo, salve el documento como ASCII pero ésta vez introduzca sencillamente el mandato PAR en la línea de mandatos.

Con CP/M es algo más complejo. Lo primero es usar DEVICE.COM de la siguiente manera:
Introduzca en el indicador M DEVICE y verá lo siguiente:
Physical Devices:I=Input, O=Output, S=Serial, X=Xon-Xoff
CRT NONE IO LPT NONE O SIO 9600 IOSX CEN NONE O
Current Assignments: CONIN: = CRT CONOUT: = CRT AUXIN: = SIO AUXOUT: = SIO LST: = LPT
Enter new assignment or hit RETURN (entonces lo introduce) LST:=CEN y mire
Physical Devices: I=Input, O=Output, S=Serial, X=Xon-Xoff
CRT NONE IO LPT NONE O SIO 9600 IOSX CEN NONE O
Current Assignments: CONIN: = CRT CONOUT: = CRT AUXIN: = SIO AUXOUT: = SIO LST: = CEN

Una vez que la salida de impresora (LST:) se ha dirigido al puerto paralelo todos los mandatos LPRINT en BASIC se dirigirán a ese puerto. También puede enviar ficheros desde CP/M usando PIP.COM de esta forma:

PIP LST:=SENDFILE.DOC

De modo que el FX9600T no sólo actúa como una impresora y como un fax sino que además le enseña algo más sobre CP/M.

PULSAR LOS BOTONES

A la derecha del LCD puede ver un botón ancho y gris, es el botón Start/Stop del fax, que se utiliza cuando el fax está en el modo manual.

Debajo hay una pequeña tecla de Reset. Más a la derecha hay un teclado numérico. Debajo aparece una fila de teclas azules que controlan los diversos modos bajo los que puede operar el fax. Son, de izquierda a derecha, Auto (para la recepción automática de mensajes), On-line (que se utiliza para preparar el fax como impresora para el PCW), Text (cuando quiera enviar un texto preparado anteriormente directamente desde el PCW al fax).

Después aparecen Fine (que produce una alta resolución, por ejemplo, al enviar dibujos con mucho detalle), Halftone (que se utiliza para dar tres tipos de semitonos, Off, 1 y 2, al transmitir o al copiar), Copy (para convertir al fax en una fotocopiadora), Shortcode (convierte los números que se utilizan frecuentemente en dos dígitos), On Hook (para las ocasiones en que está especialmente ocupado y tiene que marcar; con la forma de discar "hands off", el microteléfono manual permanece colgado y se activa un micrófono), Redial (es para hacerse el té; no es cierto, es para rediscar el último número).

Debajo de esto, hay dos filas más de botones azules. Funcionan como una especie de teclado que se usa para introducir detalles de encabezamiento como el nombre de su empresa y la fecha. También se usan para marcar automáticamente números de teléfono almacenados. Así es como funcionan las teclas.

Todavía necesita dos piezas más de equipo si piensa conectar el PCW al FX9600T; la primera es un interface RS232, que cuesta unas 16.000 ptas. Y necesitará además un cable paralelo (que cuesta unas 5.000 ptas, seguro que había pensado que Amstrad había incluído uno).

DISCO REVISTA
PCW USER

Si quieres convertir tú PCW en algo más que una máquina de escribir, llevar la contabilidad de tú casa o negocio, administrar la cuenta corriente o libreta de ahorros y pasar un buen rato delante del ordenador jugando a interesantes y adictivos juegos, ¡no lo dudes!, todo esto lo podrás conseguir con la colección de software más interesante para PCW, en PCW USER. La revista en disco de PCW que todo usuario debe de tener en su casa.
¡No pierdas la oportunidad de coleccionarlos!.

PCW USER 1 (REF 573. PVP: 2.500 ptas.)

UTILIDADES

POKDIS. (Editor de discos que te permitirá buscar pokes, recuperar ficheros, etc).
GRAPH. (Primer lenguaje de programación de gráficos dentro del Basic).
VOLCADOR. Saca por impresora a tamaño DIN A4 tus pantallas favoritas.
DRAW. Añade las instrucciones PLOT y DRAW al Mallard Basic.
CHAR. Incorporá los modos de escritura 1 y 0 del CPC en PCW.

PROGRAMAS EDUCATIVOS

3DFUN. Representa funciones matemáticas en tres dimensiones.
EXPERTO MEDICO. Realizate un diagnostico completo, descubre si estas enfermos y lo que tienes.

JUEGOS

DEIMOS. Reune todas las piezas necesarias para avanzar por las distintas fases de las que se compone este juego.



PCW USER 2 (REF 574. PVP: 2.500 ptas.)

UTILIDADES

TCOPY. Utiliza el nuevo copion de PCW para realizar tus copias de seguridad.
PLOT. Añade una nueva instrucción gráfica al PCW.
GRAFIC. Redefine todos los caracteres ASCII para utilizarlos después en tus programas.
VOLOGO. Imprime tus mejores dibujos de Logo a tamaño DIN A4.

PROGRAMAS EDUCATIVOS

FUNCION. Interesante programa que te permitirá representar cualquier función matemática.

JUEGOS

PARANOID. Juega contra el ordenador a una trepidante partida de damas.
DAGOBA. Atrevete a recorre sus 1.000 laberintos y encontrar el tesoro perdido.



PCW USER 3 (REF: 575. PVP: 2.500 ptas.)

UTILIDADES

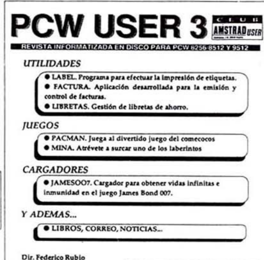
LABEL. La aplicación ideal para la realización de mailings.
FACTURA. Controla y emite todo tipo de facturas.
LIBRETAS. Lleva una completa gestión de tú libreta de ahorros.

JUEGOS

PACMAN. Juega a esta nueva y curiosa versión del comecocos.
MINA. Atrévete a surcar uno de los laberintos más peligrosos.

CARGADORES

JAMES007. CArgador para obtener vidas infinitas e inmunidad en el juego James Bond 007.



PCW USER 4 (REF: 576. PVP: 2.500 ptas.)

UTILIDADES

BANKSAL. Programa para llevar un control exahustivo de las cuentas corrientes.
CUERPO3D. Programa en Logo para la generación de figuras en 3 dimensiones.
TEST. Generador y corrector de test.

JUEGOS

BARCOS. Enfrentate a tú PCW en una intrepida batalla naval.BIOPCW. Conoce tus bioritmos en cualquier mes del año.

CARGADORES

HEAD. Cargador para obtener inmunidad, velocidad y saltos inagotables en el juego Head Over Heel's.



LLAMA HOY MISMO AL TELEFONO (91) 319 82 33 ó 319 39 81

Y SOLICITA TU DISCO

CONSEJOS SOBRE EL ESTILO

En este artículo veremos como nuestro querido PCW puede presentar documentos de una gran calidad con sólo pulsar unas cuantas teclas.

Si hace poco que ha cambiado de una máquina de escribir a un PCW probablemente estará languideciendo de gusto por la facilidad con que le permite trabajar su nueva máquina. Con la ayuda de LocoScript, la preparación del material escrito se transforma en una tarea sencilla. No sólo ésto, sino que además el programa puede convertir su trabajo en una fiesta visual cuando la página está terminada. El uso de los menús Estilo, Tamaño, Poner y Quitar) de LocoScript le permite organizar un texto de una forma limpia y profesional, haciendo que simples documentos destaquen sobre los demás.

El menú Estilo permite crear detalles como un subrayado, negrita o cursiva en el documento. Todas estas características añadirán definición al documento, ya sea un simple memorandum o un escrito largo del tipo de un informe. Para nuestros propósitos, vamos a mostrar cambios estilísticos con que se pueden adornar un anuncio de prensa con detalles sobre el lanzamiento de un nuevo producto. Este tipo de carta de ventas "entusiasta" puede provocar un fuerte impacto visual añadiendo a la información que contiene el reclamo del diseño. Las herramientas que ofrece LocoScript para mejorar el texto que está preparando son accesibles oprimiendo [f3] de Estilo una vez que estamos en el modo de edición de documentos.

“Cada código contiene una o dos letras mayúsculas; por ejemplo, CEntrado, SupeRindice, Video Inverso. Estas hacen referencia a las instrucciones de pulsaciones (que veremos después) que permiten implementar cambios estilísticos sin tener que llamar menús.”

Remarcar

Para empezar, queremos que el encabezamiento "LANZAMIENTO DE PRENSA" aparezca como un titular. Antes de hacerlo, hay que asegurarse de que el cursor está situado sobre el primer carácter de la palabra a la que se le va a dar el "estilo". El menú que aparece con [f3] muestra varias opciones, aplicables todas ellas con el mismo procedimiento. La opción Doble Trazado es una buena forma de asegurarse de que el texto está lo suficientemente resaltado. Esto significa sencillamente que la impresora imprime dos veces cada carácter. Así que, seleccione Doble Pasada moviendo el cursor con la flecha hacia abajo, y oprimiendo la tecla [+] a la izquierda de la barra espaciadora. En cuanto oprima [ENTER], se activará el efecto de doble trazado. Ahora mueva el cursor carácter a carácter (o palabra a palabra) hasta donde quiera que se mantenga el efecto de doble trazado.

El extremo izquierdo del cursor define los parámetros de la acción que se está realizando, de modo que asegúrese de incluir la última de las paradas completas después de la aparición de PRENSA.

Ahora llame al menú Estilo [f3] y "deseleccione" la opción de doble trazado oprimiendo la tecla [-] a la derecha de la barra espaciadora. Al oprimir [ENTER] se vuelve al documento.

Ahora queremos dar más impacto visual al mismo nombre del producto. Vaya al primer carácter de la palabra DIGITALIZADOR y llame de nuevo al menú Estilo. Seleccione negrita moviendo el cursor con la flecha hacia abajo y oprimiendo [+]. Al oprimir [ENTER] se vuelve al documento. Mueva el cursor sobre todo el nombre del producto, parando después de la "S" de SONIDO. Ahora vuelva al menú de estilo y "deseleccione" el efecto de negrita marcando el mandato y oprimiendo [-].

Está codificado

Aunque estamos dando definiciones extras para algunas partes del documento, los efectos de nuestra acción no son visibles en pantalla. Todo lo que hacemos se almacena en LocoScript como un código, que instruirá a la impresora para que actúe de una forma determinada al reproducir el documento.

Para asegurarnos de que hemos dado las instrucciones correctas, podemos pedirle al programa que nos muestre los "códigos" que hemos insertado. Oprima [SHIFT][f7] para llamar al menú de Opciones. Señale códigos y selecciónelo presionando la tecla [+]. Al oprimir la tecla [ENTER] aparece una serie de códigos que resultan francamente extraños. Un exámen más detenido revela que se parecen de hecho a los mandatos de estilo que el programa ha recibido de usted (Ver pantalla 1).

Estos códigos se pueden insertar en el documento con otro método. Los signos [+] y [-] que preceden a cada código se corresponden con los menús "Poner" y "Quitar", que pueden ser evitados oprimiendo aquellas teclas. Es obvio lo cómodo que resulta aplicar los menús de LocoScript para añadir características al texto; con "Poner" ([+]) se activan y con "Quitar" ([-]) se desactivan fácilmente.

Una cuestión de dar y tomar

Eluda el menú "Poner" oprimiendo [+] a la izquierda de la barra espaciadora. El pequeño espacio de tiempo que discurre entre oprimir la tecla y ver el menú se puede apreciar cuando la lista de opciones se alterna en la pantalla, hay 25 de esas opciones (ver la pantalla 2).

Cada código contiene una o dos letras mayúsculas; por ejemplo, CEntrado, SupeRindice, Video Inverso. Estas hacen referencia a las instrucciones de pulsaciones (que veremos después) que permiten implementar cambios estilísticos sin tener que llamar menús.

Para demostrar el uso de los menús Poner y Quitar en nuestro documento, vamos a llamarlo y vamos a marcar el nombre de la empresa cuyo producto queremos anunciar. Con el cursor al principio de la primera aparición de Convert S.A., oprima la tecla [+] y espere que aparezca el menú "Poner".

Seleccione "Negrita" y vuelva al documento oprimiendo [ENTER]. Recorra la palabra, dejando el

cursor a la derecha del último carácter. Ahora llame al menú Quitar (idéntico al menú Poner) y seleccione de nuevo Negrita.

Esta vez, al volver al documento, si mueve el cursor a la inversa sobre la palabra, desaparece la negrita que habíamos marcado con el mandato Poner. Para acelerar el proceso, puede utilizar las pulsaciones que mencionamos anteriormente.

Sitúe el cursor al principio de la siguiente aparición de la palabra. Al principio puede resultar difícil recordar los códigos que están implícitos por los mandatos de los menús (las mayúsculas obvias), pero [N] para Negrita es, al menos, lo bastante sencilla como para empezar con ella. Ahora oprima la tecla [+] seguida de [N]. Mueva el cursor al final de la palabra, deteniéndose después de la última letra. Mire la parte superior de la pantalla, el mandato Bold que está utilizando se representa sobre el encabezamiento f4=Tipos.

Para detener la negrita, oprima sencillamente [-][N] y mire la parte superior de la pantalla, el mandato desaparece. Para familiarizarse con este método rápido de variaciones estilísticas, intente poner en cursiva la lista de características del producto utilizando [+][I] para empezar y [-][I] para terminar. Si necesita comprobar sus acciones, llame al menú [f8] y mire los Códigos en pantalla.

Déjelo sobre la línea

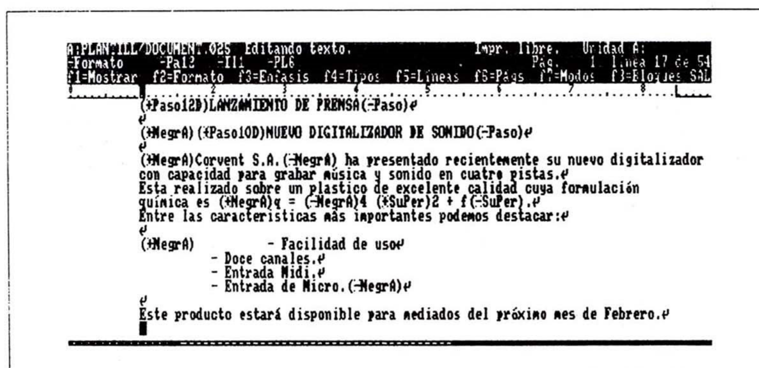
Entre los diversos mandatos poco familiares de los menús "Poner" y "Quitar", verá SuBindice y SupeRindice. Estos mandatos se utilizan para situar la línea de texto por encima o por debajo de la posición normal de la línea, y como mejor se ve es con el ejemplo de una ecuación química.

Resulta que nuestro documento dispone de una ecuación de este tipo que hay que arreglar con esa opción. El tercer párrafo contiene una referencia al tipo de plástico usado en el nuevo producto Convert S.A. Vaya a la figura 2 y llame al menú Poner oprimiendo [+]. El mandato que necesitamos no es visible en la porción del menú que aparece en pantalla, así que mantenga oprimida la tecla de flecha hacia abajo hasta que aparezca.

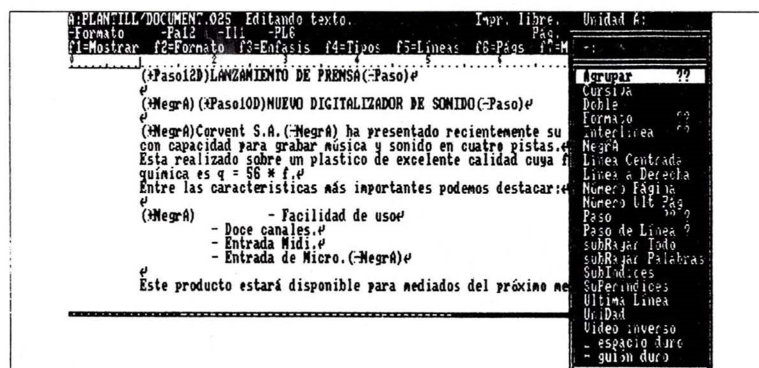
Seleccione SupeRindice y oprima [ENTER]. De vuelta al documento, mueva el cursor hasta la "f" y llame al menú "Quitar" para seleccionar SupeRindice (marcándolo y oprimiedo de nuevo [ENTER]). Ahora, vaya a la figura 3 y seleccione SuBindice en el menú "Poner". Una vez que el cursor ha cubierto la cifra, deseleccione el mandato usando el menú "Quitar". Para poner la cifra final 2 en SupeRindice, vamos a usar las pulsaciones para evitar tener que llamar los largos menús de "Poner" y "Quitar". Con las mayúsculas, teclee [+] SR cuando el cursor esté en 2. Mueva el cursor a la derecha del 2 y deseleccione la opción oprimiendo [-]SR.

Ahora llame al menú [f8] y pida ver el estado de los códigos (seleccionando Codigos y oprimiendo la barra espaciadora o la tecla [+]. La pantalla mostrará muchos códigos con corchetes que oscurecerán el texto real (ver pantalla 3).

LocoScript no sólo le ofrece las mejoras a las que hemos hecho alusión. Existen otras formas de marcar texto, usando alteraciones en el tamaño del carácter y en el espaciado de las líneas. Vuelva a llevar el cursor a la parte superior de la pantalla y oprima [f4] de Tipos para ver las que hay disponibles. No se agobie por todas las cifras, marcas y terminología; la mejor manera de explicar e implementar las opciones de tamaño es trabajar metódicamente con el menú.



Una vez que haya realizado algunos cambios estilísticos, llame al menú Options ([f8]) y seleccione Codes. La parte superior del documento deja al descubierto mandatos entre corchetes.



Los menús Set y Clear disponen de tantas opciones que no hay espacio disponible para que aparezcan todas. Oprima la tecla de flecha hacia abajo para mostrar la lista completa.

La fuerza de un carácter

Si ha siguio la Final de la Copa del Mundo, la primera opción debería hacerle pensar en los verdes campos de Italia. Sin embargo, el espaciado entre caracteres se refiere al tamaño de las letras o cifras en pantalla, y a cuántas se escriben por cada pulgada horizontal de la línea. Si altera el espaciado a partir del valor por defecto de 12 (esto es, 12 caracteres por pulgada), a 10 el texto se "extiende", mientras que si lo cambia a 17 se comprimen los caracteres en un espacio menor

En nuestro documento, queremos que el nombre del producto resalte aún más. Mueva el cursor a la "D" de "DIGITALIZADOR" y oprima [f4] de Tipos. Seleccione 10 moviendo las flechas de desplazamiento horizontal y vertical del cursor, y oprimiendo [+] o la barra espaciadora seguida de [ENTER]. Recorra el nombre del producto y deje el extremo izquierdo del cursor en el espacio que hay después de la "O" de SONIDO, vuelva al menú Tipos [f4] y vuelva el espaciado de los caracteres a su valor por defecto, 12.

La fijación de la anchura Normal o Doble se explican por sí mismas en la última opción, que

```
A:PLAN:ILL/DOCUMENT.025 Editando texto.          Impr. libre.   Unidad A:
-Formato    -Pal2  -I11   -PL6                   Pág.    1  línea 17 de 54
f1=Mostrar  f2=Formato  f3=Enfasis  f4=Tipos  f5=Líneas  f6=Págs  f7=Modos  f8=Bloques  SAL

(+Doble)LANZAMIENTO DE PRENSA(-Doble)

NUEVO DIGITALIZADOR DE SONIDO

(+NegrA)Corvent S.A.(-NegrA) ha presentado recientemente su nuevo digitalizador
con capacidad para grabar música y sonido en cuatro pistas.
Esta realizado sobre un plastico de excelente calidad cuya formulación
química es q = 56 * f.
Entre las características más importantes podemos destacar:

(+NegrA)          - Facilidad de uso
          - Doce canales.
          - Entrada Midi.
          - Entrada de Micro.(-NegrA)

Este producto estará disponible para mediados del próximo mes de Febrero.
```

Al preparar una ecuación química con SuB y SupeRindice, vea los códigos que ha insertado ([f8]). Las cifras salen muy oscuras.

```
Tipo de letra.
- Media altura
- Cursiva
+ Paso          12
paso 10
paso 12    ✓
paso 15
paso 17
paso Proporc.
ancho normal   ✓
ancho Doble
```

El menú Size permite alterar todo tipo de cosas curiosas como el espaciado entre caracteres y el espaciado extra de RC. Los efectos pueden ayudar a resaltar un texto.

LANZAMIENTO DE PRENSA

NUEVO DIGITALIZADOR DE SONIDO

Corvent S.A. ha presentado recientemente su nuevo digitalizador de sonido con capacidad para grabar música y sonido en cuatro pistas.
Esta realizado sobre un plastico de excelente calidad cuya formulación química es $q = 4^{2} * f$.
Entre las caracteristicas más importantes podemos destacar:

- **Facilidad de uso**
- **Doce canales.**
- **Entrada Midi.**
- **Entrada de Micro.**

Este producto estará disponible para mediados del próximo mes de Febrero.

El producto terminado. Este ejemplo muestra sólo algunas de las formas en que LocoScript puede manipular el texto para producir un impacto visual simple pero poderoso.

permite que los caracteres se impriman exactamente al doble de la anchura normal, otra característica útil para lograr mayor definición.

Las opciones del espaciado interlíneas permite fijar el número de líneas que se desplazará la impresora entre las líneas de texto. El valor por defecto es 1 que asegura el espaciado simple entre líneas, si se cambia a 2 da como resultado un texto a dos espacios. Esto es particularmente útil en el caso de que se quiera someter algún trabajo escrito al escrutinio de, por ejemplo, un editor de una revista, donde la claridad visual es de la mayor importancia.

El espaciado

La opción espaciado ofrece la posibilidad de introducir espacios extra entre párrafos, CR significa retorno de carro “carriage return”. Se puede usar en unión con las fijaciones de espaciado interlíneas o independientemente. Vamos a introducir en el documento un espacio extra antes y después de la lista de características con guiones.

Con el cursor en el retorno de carro después de “destacar:” oprima [f4] de Tipos, y seleccione CR espaciado con la tecla de la flecha hacia abajo. Cambie el valor por defecto de 0 a 1/2 y oprima [ENTER]. (Ver pantalla 4). LLeve el cursor hacia abajo, al último retorno de carro de la lista después de la palabra “Micro”, llame de nuevo al menú Size y devuelva el valor por defecto del retorno de carro a 0.

El espaciado de línea es la última opción, y se refiere al número de líneas por pulgada vertical en la página. El valor por defecto es de 6, lo que significa que por cada línea hay un sexto de una pulgada hasta la siguiente. Todos los valores de los menús se pueden alterar usando los “códigos” indicados en la parte superior de la pantalla precedidos por las teclas [+] o [-]. El uso de pulsaciones indicarán realmente una versión modificada de los menús “Poner” y “Quitar” que aparecen en la esquina superior derecha y con el mandato relevante en pantalla. Al oprimir [ENTER] aparece el menú y se inicia el mandato de tamaño en el documento. Todo lo que queda es imprimirlo, y ver exactamente cuáles de las variaciones invisibles de estilo y tamaño han afectado a su trabajo (ver la última figura). Como con la mayoría de las posibilidades de LocoScript, se verá sorprendido, satisfecho y extremadamente impresionado por el resultado atractivo y profesional.

La impresión

El añadir mejoras estilísticas a un documento depende sobre todo de la impresora. Por ejemplo, en algunas impresoras, no hay diferencia visible entre el doble trazado y la negrita una vez que la página este terminada.

De forma similar, mientras que las impresoras empaquetadas con el PCW 8256 y 8512 (impresora de matriz) pueden manejar la mayoría de los mandatos de estilo que se han insertado en un documento, otras impresoras están equipadas con ruedas de itálica para poner el texto en itálica. La opción Video Inverso es un mandato de pantalla más que de impresora; lo único que hace es “colorear” el negro del texto regulando el verde del PCW como fondo.

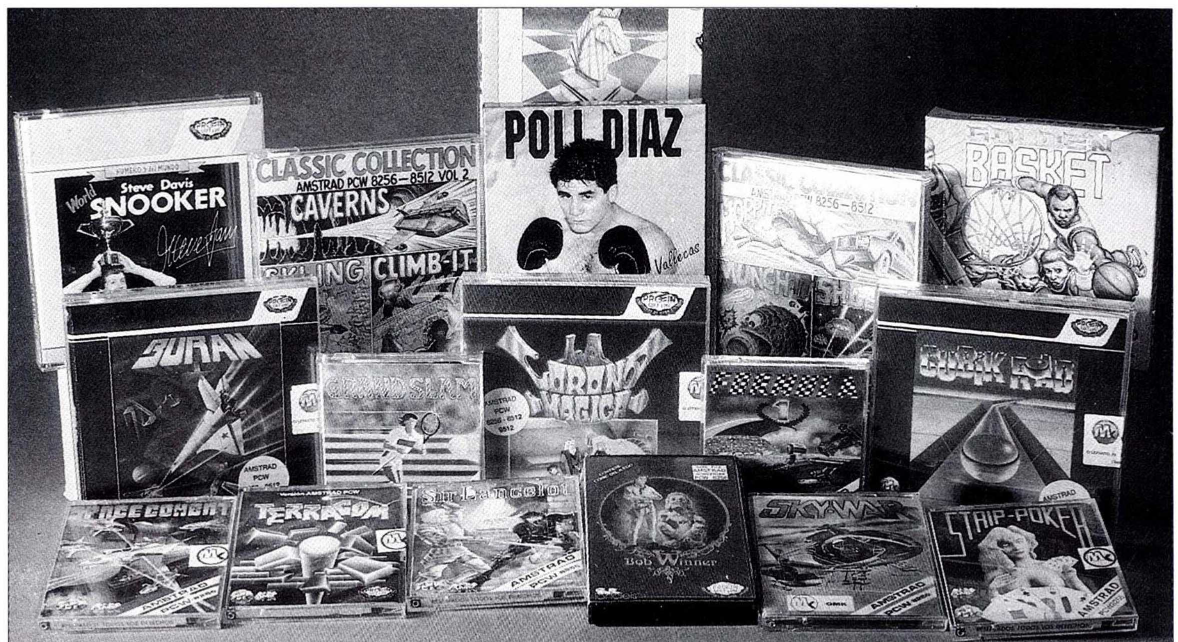
Ardor de pie

Las opciones de Sub y SupeRindice resultan útiles tanto para las ecuaciones como para las notas a pie de página. Muchos estudiantes de literatura continuarían en la oscuridad si no existieran las notas a pie de página; ¡el “Paraíso Perdido” de Milton nunca hubiera resultado navegable de no ser por la invención de esas preciosas gemas!

SOFTWARE PARA PCW

En este artículo pretendemos dar un breve repaso al software más destacado existente para nuestro ordenador. Seguramente echaréis en falta algún programa conocido por vosotros. Hemos seleccionado los más representativos de los que nos ofrece actualmente el mercado.

ALGO MÁS QUE UNA MAQUINA DE ESCRIBIR



“Para aquéllos que todavía no lo tengan claro, diremos que por autoedición se entiende el proceso de composición, diseño, montaje e impresión de documentos con la ayuda del ordenador.”

Intentar demostrar a estas alturas que al PCW se le puede sacar más partido que su simple utilización como máquina de escribir, nos parece una tarea inútil. Mucha gente podrá pensar que su sistema operativo, el CP/M Plus, está en desuso, pero lo cierto es que en países como El Reino Unido y Francia el número de usuarios es muy amplio y están saliendo constantemente nuevos programas y herramientas para nuestro ordenador. Esto les ha dado la oportunidad de seguir apostando por él y no plantearse el cambio por haberse quedado obsoleto. El PCW está capacitado para llevar la gestión de pequeñas empresas y puede convertirse en auxiliar imprescindible para los profesionales que se les atragante la gestión de su negocio. Para esto, lo único necesario es tener el modelo de PCW que se adapte a nuestras necesidades y el programa adecuado.

Bien es verdad que el mercado español no nos ofrece las mismas oportunidades de elección que a nuestros colegas europeos el suyo, pero hay donde escoger y lo que tendremos que ver es cuál de ellos nos viene mejor.Esto tenerlo siempre en cuenta, que un programa sea el más caro no significa que sea el que mejor se adapte a nuestras necesidades; nos podremos encontrar con la sorpresa “de haber comprado un tanque para matar mosquitos”, o ver como el software de nuestros sueños se queda corto y hemos tirado el dinero.

En este breve repaso de lo que da de sí el mercado español, no estarán todos los programas que han aparecido hasta la fecha, sería una ardua tarea; hemos seleccionado los más representativos, dejando de lado aquellos que, por unas u otras circunstancias, han sido superados y han quedado un poco desfasados.

PROCESADORES DE TEXTO

Podemos decir que son, sin duda, la primera gran utilidad de los ordenadores. Dentro de este apartado, el procesador de textos por excelencia es el "LOCOSCRIPT"; no olvidemos que fue creado para este ordenador y, por lo tanto, se adapa a él "como un guante a su mano". A estas alturas es díficil hablar de él y decir algo que no se haya dicho, pero en lo que todo el mundo coincide es que si hubieses que resumir en dos palabras sus características, éstas serían: potencia y sencillez de manejo.

No vamos a entrar en más detalles, ya que suponemos que es de todos conocido y cualquier cosa que os comentásemos, sobraría. Lo único que nos queda por hacer, es lamentarnos de que, en España, nadie lanzase la versión "2" para la gama 8256/8512, mucho más potente y con una serie de programas-herramientas que hubiesen hecho nuestras delicias.

Cuando Amstrad lanzó al mercado el PCW, con procesador de textos incluido, ni a los más osados se les ocurrió que pudiese aparecer otro intentando hacerle sombra. Al fin ésto fue lo que pasó y aparecio el "TASWORD 8000". Viene a ser una posible alternativa debido a su sencillez de manejo, los tipos de letra con que imprime, su capacidad y la posibilidad de conectarle otros programas de complemento. Su sencillez estriba en que no hay que ir a través de menús, pantallas y ventanas, si no que tenemos un menú de catorce opciones, cada una de las cuales hace su cometido concreto sin mayores complicaciones. En pantalla, en la parte superior del texto tendremos un completísimo menú de ayuda, siempre activo, que hará más fácil nuestra tarea. Otras características importantes son la posibilidad de ver otro fichero del disco sin necesidad de editarlo y la facultad de mezclar ficheros.

Antes reseñábamos la existencia de programas de complemento para este procesador. Trasprint da la posibilidad de disponer de más combinaciones de tipos de letras (también se puede utilizar con Locoscript) y Tas-spell es un diccionario y corrector ortográfico (para utilizarlo es necesario disponer de dos unidades de disco).

BASES DE DATOS

Lo primero que tenemos que ver a la hora de elegir una base de datos, es la amplitud del archivo que queremos crear. Una de las posibles limitaciones de este tipo de programas será la capacidad de la unidad de almacenamiento; si ésta es pequeña, la única solución será distribuir nuestro fichero en varios disquetes.

Entre la gama que nos ofrece el mercado, el más sencillo es el "AMSFILE". Como características generales podemos destacar la rapidez de acceso a una ficha, la posibilidad de búsqueda por varios campos, la ordenación alfabética por distintos campos simultáneamente y cuatro tipos de salida por impresora.

Tambien tendremos la oportunidad de generar etiquetas para correspondencia. Por contra su capacidad es limitada, en caso de crear una ficha con una longitud de 190 caracteres podríamos almacenar un máximo de 900 fichas.

Algo más complicado es el "MASTERFILE 8000". La gran ventaja de este programa con respecto a otras bases de datos es que, para aprovechar al máximo la memoria disponible, la asignación de espacio de los diversos registros es "dinámica", es decir, se ocupa solo el espacio de crear hasta nueve formatos de presentación en pantalla y el tratamiento especial que da a la información "data-numérica", que nos posibilita el cálculo de los totales por columnas, medias, etc.

"DATABASE MANAGER" es la tercera alternativa que nos presenta el mercado. Estamos ante uno de los mejores generadores de base de datos que hay, y su facilidad de manejo hace que no sean necesarios grandes acontecimientos en informática (teniedo en cuenta que su manual es un tanto escueto). A diferencia de otros programas se divide en dos herramientas con funciones distintas, mientra una se encarga de todo lo relacionado con la creación y relación entre sí de las bases de datos, la otra se utiliza para el manejo de la información. Es de destacar la posibilidad de reparar el fichero estropeado, mediante la generación de un nuevo fichero de indices con la información que se nos hubiera perdido.



Están saliendo constantemente nuevos programas y herramientas para nuestro ordenador. Que los usuarios del CP/M Plus no se desanimen.

Para el final hemos dejado el más completo y, quizás, más complicado de manejar: "dBASE II". Este es un generador de base de datos con capacidad para interrelacionarlas. Pienso que la mayoría de vosotros lo conoceréis, pero para aquéllos que no hayan tenido ese placer ahí van las características principales: 65.535 registros por base de datos, 1.000 caracteres por registro y 32 campos por ficha. También podremos generar informes de una o más base de datos y automáticamente hacer multiplicaciones,

divisiones, subtotales, etc, y usar la capacidad de edición total en pantalla, para poder configurar su formato y capturar sus datos simplemente rellenando los espacios vacíos.

HOJAS DE CALCULO

Las podríamos definir, como una herramienta dispuesta a resolver toda clase de problemas financieros, de gestión o matemáticos; actúa como un medio sencillo de utilizar el ordenador para realizar cálculos. Se usa normalmente para hacer hojas de balance, proyectos de presupuesto y control, análisis y pronósticos financieros, fichero de inventarios, cálculo de impuestos, etc. Resumiendo, podemos decir que su empleo está solamente limitado por nuestra imaginación. Actualmente existen en el mercado dos hojas de cálculo: una es "SUPERCALC 2" y la otra "CRACKER II TURBO". La primera será muy conocida por vosotros ya que venía en un oferta de compra del PCW, su manejo es sencillo y contiene pantallas de respuesta incorporadas que nos brindan ayuda inmediata. Una posibilidad a destacar es la de convertir los datos creados por un programa para uso de otro (convierte los ficheros binarios a otros formatos que usan caracteres ASCII y viceversa).

La segunda es más moderna y potente a la hora de efectuar cálculos; nos posibilita la realización de operaciones trigonométricas,



El mercado del PC ofrece multitud de programas nuevos, que pueden ayudarte a sacar más rendimiento a tu ordenador.

logarítmicas e incluso hay una función que calcula integrales por el método de Simpson. También tiene un apartado de gráficos que nos permite sacar por impresora diagramas de barras, de líneas o de tarta, con una calidad muy buena. Si a esto le añadimos la facultad de la impresión de etiquetas y otras múltiples características, podemos decir que nos encontramos ante un programa muy versátil.

> "El PCW está capacitado para llevar la gestión de pequeñas empresas y puede convertirse en auxiliar imprescindible para los profesionales que se les atragante la gestión de su negocio."

PROGRAMAS DE DIBUJO

Es sin duda el campo donde menos se ha evolucionado. La aparición de los programas de autoedición, muchos más atractivos y con más posibilidades, y la existencia de hojas de cálculo que generan sus propios gráficos, hacen que hayan quedado un poco marginados (vamos a dejar de lado el diseño asistido por ordenador). Actualmente podemos encontrar dos programas con una única cosa en común: la recomendación de poseer dos unidades de disco.

"DR GRAPH": Está pensado para dibujar gráficos empresariales y utiliza el sistema GSX para generarlos. Nos permite su creación a partir de ficheros de datos realizados con hojas de cálculo, facilitando un cierto nivel de integración con parte del software existente. El programa es muy flexible y en todos los gráficos, excepto en los de tarta, podemos manejar hasta cinco grupos de datos, mezclando curvas de tipo distinto. Es posible rotular los ejes con letras y números de distintos tipos y tamaños.

Completamente distinto, ya que está orientado al dibujo lineal, es el "DR DRAW". El manejo es bastante simple, está preparado para trabajar con ratón (igualmente se puede usar el teclado) y también utiliza el sistema GSX. Podemos dibujar líneas rectas enlazadas, círculos, poligonos con muchos lados e irregulares, sectores de círculos, rectángulos, etc.. Nos da la posibilidad de elegir entre varias tramas para el relleno de figuras cerradas y dos "colores" distintos para los diversos tipos de líneas. Como inconveniente, podemos citar su lentitud.

AUTOEDICION

Para aquéllos que todavía no lo tengan claro, diremos que por autoedición se entiende el proceso de composición, diseño, montaje e impresión de documentos con la ayuda del ordenador. Este tipo de programas es, sin duda, el que más fama a adquirido en menor tiempo. Gracias a ello, lo que en un principio estaba pensado para un uso muy especializado, se ha popularizado y llegado a todo tipo de ordenadores. Aunque el software que os vamos a presentar se puede manejar con el teclado, es recomendable la utilización de un ratón.

De los programas existentes en un principio, podemos decir que tres son los que se han impuesto y aglutinado las preferencias de los usuarios. Estos son: "THE DEKTOP PUBLISHER", "STOP PRESS" y "MICRO DESING 2". Tienen muchas cosas en común y están divididos en tres partes: editor de páginas, editor de gráficos y editor de textos; se puede decir que son procesadores de páginas que nos permiten mezclar textos con figuras. En todos ellos el texto puede crearse previamente con otros procesadores de texto e incluirlo, o bien generarlo con el que trae el propio programa. Lo mismo se puede decir de los gráficos, aunque, vista la variedad del software de dibujo disponible para PCW, no es aconsejable ya que las posibilidades de dibujar con estos programas son muy superiores.

A la hora de seleccionar con cuál de ellos trabajar, tendremos que fijarnos en una serie de parámetros como la sencillez de utilización y claridad de los menús (se lleva la palma Stop Press), número de gráficos ya definidos que aporta el programa (Stop Press y Micro Desing

2), posibilidad de aumentar o disminuir de tamaño un dibujo ya terminado (Micro Desing 2), variedad de tipos de letras con el editor de gráficos (The Desktop Publisher y Stop Press), generador de gráficos empresariales (Stop Press), que el programa esté en español admitiendo acentos y la letra "ñ" (The Desktop Publisher), etc.

No queremos dejar la autoedición sin hacer referencia a dos "herramientas" que complementan perfectamente a este tipo de programas: "MASTER SCAN" y "VIDI PCW". El primero es un escaner que lee imágenes, digitalizándolas, adaptando un "barredor" a la cabeza de la impresora, y el segundo es un digitalizador de imágenes, que trabaja a partir de señales de vídeo.

PAQUETES INTEGRADOS

La verdad es que aquí no tenemos donde elegir ya que el único que hay en el mercado es "MINI OFFICE". Este programa, debido a sus grandes posibilidades, vino precedido de un gran éxito en Inglaterra. Sin embargo tiene un gran inconveniente. Al comercializarse la versión inglesa perdemos toda posibilidad de utilizar eñes, vocales acentuadas y el incordio de que algunos caracteres quedan cambiados de sitio en el teclado lo que nos dificulta su manejo (nos dará problemas con el procesador de textos y a la hora de efectúar cálculos matemáticos).

Consta de cinco programa independientes, a saber: Procesador de textos, Base de datos, Hoja de cálculo, Gráficos y Comunicaciones. Aunque los programas se pueden utilizar independientemente, están relacionados entre sí y permite el intercambio de datos entre ellos. Esto es lo que significa paquete integrado, y hay que reconocerlo, lo han conseguido de una forma cómoda para el usuario. En el apartado de las comunicaciones, han previsto los protocolos para cuatro sistemas y la posibilidad de configurar el interface RS232 para otros. La transmisión de ficheros cuenta con cuatro protocolos: Xmodem, ASCII, ASCII expandido y Kermit. Es sencillo de manejar y quizás por eso hayan dejado de lado características importantes como el automarcado y la autorrespuesta.

PROGRAMAS DE GESTION

Bajo éste epígrafe hemos seleccionado una serie de programas dedicados a una tarea determinada dentro de la empresa. De las utilidades contables, bien sean empresariales o de uso doméstico, destaca por su profesionalidad "CONTABILIDAD GENERAL". Es capaz de llevarnos el libro diario, libro mayor, control de vencimientos, la obtención del saldo del I.V.A. (tanto deudor como acreedor) y, como no, gestionarnos las cuentas bancarias entre otras cosas.

En una escala algo más baja tenemos a "MONEY MANAGER". La gran flexibilidad de este programa lo capacita para llevar la gestión de una empresa o la contabilidad doméstica. Como novedad podemos destacar la disponibilidad de una calculadora, dentro del programa, para realizar las operaciones. Por último podemos contar con "CONTABILIDAD PERSONAL". Este programa está dedicado, sobre todo, a poder llevar de una forma sencilla las cuentas de casa. Se podría configurar para gestión comercial pero sería algo complicado (control del I.V.A.). Sin embargo para contabilidades personales, es perfecto.

Dentro del apartado de almacenaje, relación proveedor-cliente y facturación, el mercado nos da varias opciones. Una de ellas, "REGISTRO DE FACTURAS Y CONTROL DE I.V.A", gestionará todo lo que tenga que ver con proveedores, clientes, facturas, (tanto emitidas como recibidas) y llevará el control del IVA. Como punto negativo reseñar que no nos hace las facturas. En la misma línea se encuentra "FACTURACION", es algo más corto y da la sensación de menos profesional. Nos posibilita la facturación, bien sea de los datos que tenga el programa o del siguiente que os vamos a presentar, con el cual se complementa perfectamente.

"CONTROL DE STOCK": Su nombre no deja dudas. Es capaz de almacenar un volumen de 300 materias e igual que los anteriores nos controla el movimiento de proveedores-clientes, con sus entradas y salidas. Es quizás el más corto de todos, pero, como os comentabamos anteriormente, junto con el programa Facturación forman un tandem muy atractivo. Por último sólo nos queda "GESTION COMERCIAL Y AGENTE DE VENTAS". Sin duda es el más profesional y completo de todos debido a las innovaciones y posibilidades que tiene. Permite agrupar los artículos por familias, descuento a aplicar según el monton de la compra, forma de pago, volumen anual de negocio con cada cliente y una amplia variedad de listados que podemos hacer salir por impresora.

Como punto negativo a esta serie de programas, dejamos a un lado los de contabilidad, tenemos la limitación en cuanto a volumen de movimientos y el engorro que supone el continuo cambio de disco, en caso de disponer de una sola unidad.

CONCLUSION:

Esto que os hemos presentado y algo más, es lo que da de sí actualmente el software para nuestro ordenador. Se han dejado de lado algunos programas que no tenían cabida en este artículo, bien por no estar dirigidos a estas aplicaciones, bien por ser difíciles de localizar actualmente en el mercado. No queremos terminar sin lanzar un ruego desde estas páginas: Señores distribuidores, dado el número de usuarios existentes en España del PCW, ¿no podrían hacer un pequeño esfuerzo y tenernos algo más al día?. Todos se lo agradeceríamos.

Juan Ramón Rodríguez

"Cuando Amstrad lanzó al mercado el PCW, con procesador de textos incluido, ni a los más osados se les ocurrió que pudiese aparecer otro intentando hacerle sombra."

CATALOGO DE PRODUCTOS PARA PCW

En estas páginas vamos a realizar una breve descripción sobre algunos de los productos más importantes que se comercializan actualmente en nuestro país.

MASTER SCAN

- **Distribuidor:**
  LINE
  C/Anaka, 40
  20300 IRUN
  Tf (943) 61 55 35
- **Precio:**
  22.500 ptas.



Master Scan es el mejor escáner que existe actualmente para PCW. Permite trabajar en distintos formatos gráficos, como pueden ser Desktop Publisher, NewDesk International, Master Paint (este programa se incluye con el escáner), Fleet Stret Editor, etc.
Las imágenes digitalizadas ocupan 32 Kb en disco si se escanea toda la página (tamaño DIN A4). Su instalación es muy sencilla colocando la cabeza lectora sobre el cabezal de la impresora.

■ **Distribuidor:**
LINE
C/Anaka, 40
20300 IRUN
Tf (943) 61 55 35

■ **Precio:**
25.500 ptas.

VIDI PCW

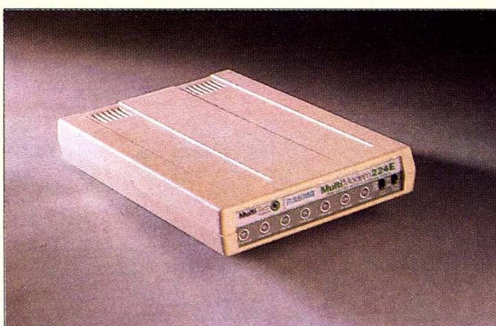


Hasta el momento es el único digitalizador de imágenes de vídeo existente para el PCW. Permite grabar en tiempo real, siendo posible el ajustamiento del brillo y el contraste mientras se esta efectuando el proceso. Las imágenes tomadas pueden ser convertidas a los formatos gráficos más extendidos en el PCW como puede ser Desktop Publisher.

■ **Distribuidor:**
LINE
C/Anaka, 40
20300 IRUN
Tf (943) 61 55 35

■ **Precio:**
25.500 ptas.

MODEM AMSTRAD V21/V23



Para todos aquellos usuarios que deseen comunicar su PCW con bases de datos u otros ordenadores, Line distribuye en nuestro país un modelo de modem que trabaja bajo las normas V21 y V23 a 2.400 baudios.
De tipo sobremesa, es necesario tener el RS232 para poder realizar sin ningún tipo de problemas la comunicación.

■ **Distribuidor:**
LINE
C/Anaka, 40
20300 IRUN
Tf (943) 61 55 35

■ **Precio:**
16.500 ptas.

RATON

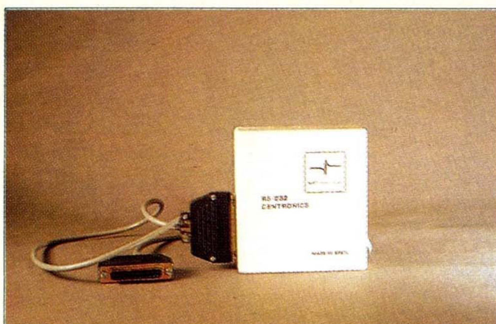


El ratón es un elemento muy necesario en autoedición y en dibujo por ordenador. En PC no es difícil encontrar una gran variedad de modelos, pero para PCW, sólo está disponible uno en nuestro país.
Incluye el adaptador para su conexión, que se realiza en la parte posterior del equipo, en la ranura de expansión.

■ **Distribuidor:**
LINE
C/Anaka, 40
20300 IRUN
Tf (943) 61 55 35

■ **Precio:**
15.500 ptas.

INTERFACE RS232



Posiblemente sea el aparato más necesitado en el PCW si deseamos expandir nuestro ordenador. Si alguien quiere cambiar de impresora, conectar un modem, transferir ficheros a un PC, etc, necesitará sin lugar a dudas de este aparato. Se instala en el puerto expansor del PCW, situado en la parte posterior del equipo, y permite tener una salida Serie y otra en paralelo.

UNIDAD DE DISCO

■ **Distribuidor:**
MULTIGEST
Ofelia Nieto, 12
28039 MADRID
Tf (91) 459 24 10
459 28 63

■ **Precio:**
Consultar



Muchos programas de contabilidad existentes para el PCW necesitan obligatoriamente la segunda unidad de disco. Si somos afortunados poseedores de un PCW 8512, no tenemos problemas, pero si es un 8256, nos veremos irremediablemente obligados a acoplar este útil periférico a nuestro equipo. Este tipo de unidades son de alta capacidad, permitiéndonos trabajar con 720 kb por disco.

KIT DE LIMPIEZA

■ **Distribuidor:**
BMF
C/García de Paredes,
76 Dpdo. 1-I
28010 MADRID
Tf (91) 319 39 81

■ **Precio:**
2.000 ptas.



El uso diario del ordenador produce que ciertos componentes sufran los efectos del polvo y la suciedad. Esto es causa de muchas irregularidades en el funcionamiento, sobre todo, en las cabezas de lectura de la unidad de disco. Para solucionarlo existen productos que aplicados sobre estas zonas permiten una limpieza completa y evitan infortunios.

FUNDAS

■ **Distribuidor:**
BMF
C/García de Paredes
76 Dplo. 1-I
28010 MADRID
Tf (91) 319 39 81

■ **Precio:**
PCW 8256/8512:
2.285 ptas.
PCW 9512:
2.395 pts.

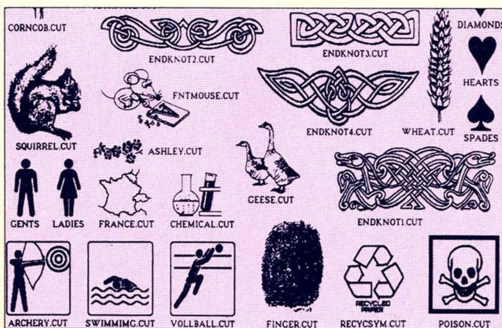


Para evitar el polvo y la suciedad, es recomendable tapar el ordenador con unas buenas fundas. El equipo consta de tres piezas: teclado, monitor e impresora y está disponible tanto para el PCW 8256/8512 como para el PCW 9512.

MICRODESIGN II

■ **Distribuidor:**
LINE
C/Anaka, 40
20300 IRUN
Tf (943) 61 55 35

■ **Precio:**
19.900 ptas.



Sin lugar a dudas Microdesign II es el último y más avanzado programa orientado a la autoedición. Como características más importantes podemos destacar su colección de imágenes que cubren casi todos los sectores: electrónica, botánica, zoología, decoración, etc.
Incluye un potente zoom y la posibilidad de imprimir las páginas diseñadas por medio de una impresora láser.

DESKTOP PUBLISHER

■ **Distribuidor:**
LINE
C/Anaka, 40
20300 IRUN
Tf (943) 61 55 35

■ **Precio:**
8.900 ptas.



Desktop Publisher fue el primer programa orientado a gráficos y autoedición que apareció en nuestro país. Incluye una multitud de imágenes para ser montadas en los diseños, pero tienen la dificultad de que se encuentran todas junta en un sólo fichero.
Al ser un programa muy arraigado entre los usuarios de PCW, existe una gran cantidad de programas que trabajan con su mismo formato gráfico, como máster scan, Vidi PCW, etc.

TASWORD 8000

■ **Distribuidor:**
LINE
C/Anaka, 40
20300 IRUN
Tf (943) 61 55 35

■ **Precio:**
9.500 ptas



Este programa apareció hace muchos años para Spectrum, pero era impensable en PCW, ya que teniendo LocoScript era raro que algún fabricante desarrollara un procesador de textos. Como ventajas importantes incluye Mail Merge, ensamblaje de textos, trabaja con la memoria RAM, posee funciones especiales de formateo, incluye un fichero tutor, además se complementa con el corrector ortográfico TAS-SPELL y TASPRINT (fuentes de letras).

TAS-SPELL

■ **Distribuidor:**
LINE
C/Anaka, 40
20300 IRUN.
Tf (943) 61 55 35

■ **Precio:**
8.900 ptas



Tas-Spell es el complemeto ideal para Tasword. Se trata de un diccionario corrector ortográfico que posee más de 60.000 palabras de uso común, aunque incluye la posibilidad de ampliar dicho diccionario manualmente. Debido al espacio que ocupa sólo esta disponible para usuarios que cuenten con dos unidades de disco (PCW 8512 o 8256 ampliado).

TAS-SIGN

■ **Distribuidor:**
LINE
C/Anaka, 40
20300 IRUN
Tf (943) 61 55 35

■ **Precio:**
8.900 ptas

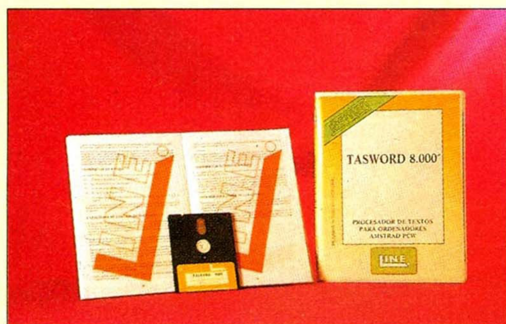


Para todo aquél que le guste realizar carteles u anuncios publicitarios, Tas-Sign es la aplicación idónea. Como características principales podemos destacar el ajuste de anchura, altura y tipo de letra en cada línea (o entre palabras), impresión de alta calidad, se pueden editar los textos con diferentes tipos de relleno y además combinar entre sí, funciona con cualquier impresora matricial del mercado, ya que posee un programa que la configura.

■ **Distribuidor:**
LINE
C/Anaka,40
20300 IRUN
Tf (943) 61 55 35

■ **Precio:**
8.900 ptas.

TAS-PRINT



Para todo aquel que tenga Tasword o LocoScript. Tas-Print le va a permitir ampliar los tipos de letras que ya llevan incorporadas estos dos programas. De igual forma incluye Taswrite, un miniprocesador de texto que permite utilizar estos fondos de letras sin necesidad de tener un fichero creado. Entre los tipos de letras que incorpora están Block, Roman, Ranchero, Slimline, Typerite, Anglican, Deraldic, Breaker, Supastar...

■ **Distribuidor:**
LINE
C/Anaka, 40
20300 IRUN
Tf (943) 61 55 35

■ **Precio:**
8.900 ptas.

TAS-COPY

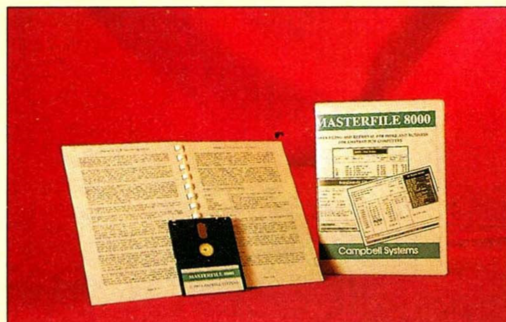


Este programa incorpora una utilidad: "snapshot", un programa residente en memoria y posee la función de "capturar" las imágenes que aparezcan en el monitor y grabarlas en disco; "Tasmerge", un módulo que se utiliza para mezclar los gráficos creados con Tascopy Editor y el capturador de imágenes Snapshot e incorporarlos al procesador de textos; "Tascopy Font editor" que sirve para la creación de símbolos y caracteres especiales.

■ **Distribuidor:**
LINE
C/Anaka, 40
20300 IRUN.
Tf (943) 61 55 35

■ **Precio:**
13.500 ptas.

MASTERFILE 8000



Masterfile es una potente base de datos que incluye como características más importantes la capacidad en disco, limitada unicamente por la memoria, 80 campos por registro (250 caracteres por registro), campos de cálculo que permiten efectuar sobre ellos operaciones matemáticas.
Permite relacionar hasta 8 archivos y añade la posibilidad de hacer mailing y control de stock.

■ **Distribuidor:**
BMF
C/García de Paredes
76 Dpdo. 1-I
28010 MADRID
Tf (91) 319 39 81

■ **Precio:**
11.900 ptas.

VISAJET



Visajet es un generador de bases de datos de cuarta generación que permite crear todo tipo de ficheros indexados, hasta ocho claves, cada clave a su vez puede estar compuesta por varios campos hasta llegar a una longitud máxima por clave de 32 caracteres.
Como características importantes podemos destacar la posibilidad de realizar Mailing, así como facturación con la información registrada en las bases de datos.

■ **Distribuidor:**
BMF
C/García de Paredes
76 Dpdo. 1-I
28010 MADRID
Tf (91) 319 39 81

■ **Precio:**
11.000 ptas.

CONFAS



Confas es un completo programa de contabilidad que permite definir masas patrimoniales, llevar control de diarios, compactar ficheros y enlazar con programas de control de stock.
Como características más importantes destacamos la posibilidad de recuperar o restituir ficheros dañados y su capacidad: 1.000 productos y 25.000 apuntes. Sólo funciona en PCW 8512 o PCW 8256 ampliado.

■ **Distribuidor:**
BMF
C/García de Paredes
76 Dplo. 1-I
28010 MADRID
Tf (91) 319 39 81

■ **Precio:**
7.900 ptas.

CONTROL DE STOCKS



Para todo aquel usuario que necesite llevar un control exhaustivo de sus almacenes, Control de Stocks es el programa que se ajusta perfectamente a esta necesidad.
Fácil y cómodo de trabajar, permite controlar 300 materias, 200 clientes, 150 proveedores, 500 entradas y 1.500 salidas.

■ **Distribuidor:**
BMF
C/García de Paredes
76 Dpdo. 1-I
28010 MADRID
Tf (91) 319 39 81

■ **Precio:**
7.900 ptas.

REGISTRO FACTURA

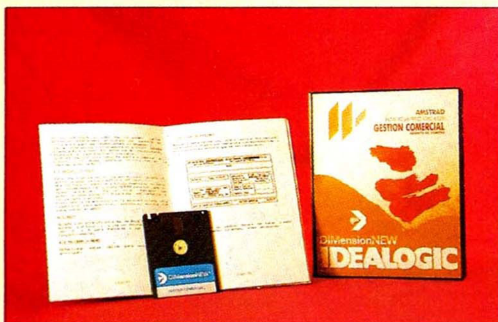


LLevar hoy día la facturación de un negocio con ordenador es muy útil y si se tiene un PCW, se puede utilizar para algo más que sacar texto con LocoScript. Registro Factura es un programa que lleva un control de nuestra facturación, incluyendo el IVA.
Las capacidades de esta aplicación son lo suficientemente amplias como para que no tengamos ningún tipo de problema: 500 clientes, 1.000 entradas y 1.500 salidas.

■ **Distribuidor:**
BMF
C/García de Paredes
76 Dpdo. 1-I
28010 MADRID
Tf (91) 319 39 81

■ **Precio:**
7.900 ptas.

GESTION COMERCIAL



Este programa es ideal para vendedores, asesores y toda profesión que requiera un control de clientes, artículos, precios, etc. Incluye la posibilidad de establecer escalados, cosumo de años anteriores, realización de pedidos, gestión de precios y descuentos y DIMSAM para optimización de ficheros.
El programa permite controlar las siguientes cantidades: 500 clientes, 500 artículos, 1.000 pedidos, 20 familias.

MULTIPLAN

■ **Distribuidor:**
BMF
C/García de Paredes
76 Dpdo. 1-I
28010 MADRID
Tf (91) 319 39 81

■ **Precio:**
6.000 ptas.



De todos los usuarios de PC es conocido la popular hoja de cálculo Multiplan. Fue una de las primeras bajo el sistema operativo CP/M y posiblemente una de las mejores en este campo.
Facilidad para manejar los datos, capacidad límitida únicamente por la propia memoria del ordenador, son algunas de las características más importantes que podemos destacar de este impresionante programa.

MICROSPREAD

■ **Distribuidor:**
BMF
C/García de Paredes
76 Dpdo. 1-I
28010 MADRID
Tf (91) 319 39 81

■ **Precio:**
5.000 ptas.



Microspread es otra hoja de cálculo que desarrolló el departamento de programación de Amstrad para todos los usuarios de PCW y CPC.
Es la aplicación idónea para los que no han tenido ningún contacto con este tipo de software, ya que el manual incluye tres ejemplos: cartas con cálculos, valoración de cartera de acciones, presupuestos y desviaciones de ventas, además de una lista de terminología al final.

MICROSOFT SORT

■ **Distribuidor:**
BMF
C/García de Paredes
76 Dpdo. 1-I
28010 MADRID
Tf (91) 319 39 81

■ **Precio:**
6.500 ptas.



Todo usuario que programe en Cobol necesitará en más de una ocasión utilizar Microsoft Sort para conseguir, por ejemplo, una mayor facilidad en la ordenación de registros.
MS-SORT acepta la entrada de registro al azar, retornando a continuación el orden correcto en el que debería ir.

MICROSOFT ASSEMBLER

■ **Distribuidor:**
BMF
C/García de Paredes
76 Dpdo. 1-I
28010 MADRID
Tf (91) 319 39 81

■ **Precio:**
6.500 ptas.

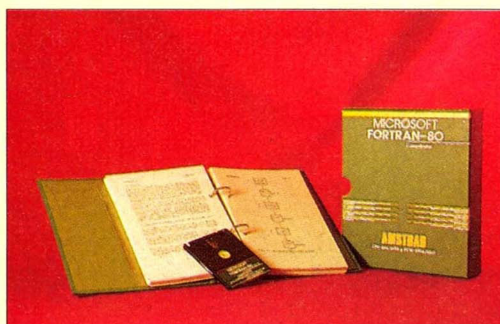


Para todo usuario que desee programar en ensamblador, sin ningún lugar a dudas, MS-Assembler es el paquete más indicado.
Respaldado por la prestigiosa Microsoft fue y sigue siendo el paquete más utilizado de ensamblador bajo CP/M.
Incluye, además del propio compilador, la utilidad Link, Cref y las librerías maestras para trabajar con una mayor facilidad y rapidez.

MICROSOFT FORTRAN-80

■ **Distribuidor:**
BMF
C/García de Paredes
76 Dpdo. 1-I
28010 MADRID
Tf (91) 319 39 81

■ **Precio:**
6.000 ptas.



Todos los programas de cálculos matemáticos, operaciones científicas y todo aquello que tenga que ver con números, son a priori, desarrollados en Fortran. Para los usuarios de PCW existe el Compilador Microsoft Fortran-80. De fácil manejo y sencillo aprendizaje, el manual indica con detalle cada comando y operación. Además, incluye un apéndice con todos los mensajes de error que se pueden producir durante y después de la compilación.

TRATAMIENTO DE TEXTOS CON EL AMSTRAD PCW

■ **Distribuidor:**
ANAYA MULTIMEDIA
C/Josefa
Valcárcel, 27
28027 MADRID
Tf (91) 320 01 19

■ **Precio:**
Consultar

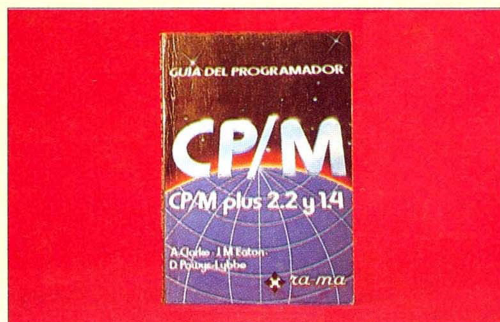


Si no entiende el manual del LocoScript que se le suministró con el ordenador, este micromanual de Anaya es el libro más aconsejable para moverse por este popular procesador de textos.
Incluye una gran cantidad de ejemplos explicando con todo tipo de detalles la manera de realizarlos.

GUIA DEL PROGRAMADOR CP/M

■ **Distribuidor:**
BMF
C/García de Paredes
76 Dpdo. 1-I
28010 MADRID
Tf (91) 319 39 81

■ **Precio:**
2.800 ptas.

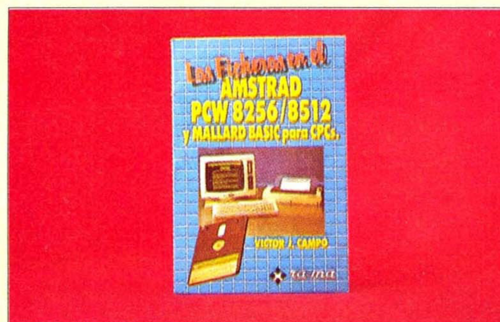


Este libro muestra de una manera clara cómo usar adecuadamente el CP/M y CP/M Plus. Describe con ejemplos los comandos y las opciones de las distintas versiones de CP/M (1.4, 2.2 y 3.1 CP/M Plus). También describe las principales herramientas de software (lenguajes y editores), junto con guía de referencia rápida. Los últimos capítulos le ayudarán a profundizar en el CP/M, mostrándole cómo puede organizar y manipular la memoria y el almacenamiento de ficheros.

LOS FICHEROS EN EL AMSTRAD PCW

■ **Distribuidor:**
BMF
C/García de Paredes
76 Dpdo. 1-I
28010 MADRID
Tf (91) 319 39 81

■ **Precio:**
1.800 ptas.



Este libro le permitirá trabajar con Mallard Basic, tanto en los modelos PCW, como en el CPC-6128. Incluye instalación del Mallard Basic, manejo de matrices o variables indexadas, estructuras de almacenamiento transitorio, manipulación y ordenación de datos, ficheros Jetsam, secuenciales, de acceso directo, etc.
Todo está explicado con ejemplos, programas de utilidad y detalles para su correcta aplicación.

UNA FECHA CON SUPERCALC

Tengo dos problemas con SuperCalc2 y agradecería cualquier consejo. Quiero introducir una serie de fechas en el encabezamiento de la hoja, 13 en total. ¿Cómo puedo hacerlo automáticamente? El manual en este punto es bastante confuso.

Tengo 13 columnas B1:N1, que he sumado con éxito en la parte inferior de cada columna. Lo que me gustaría es añadir una fila de cifras que empezara en B1, después B1+C1 de modo que pudiera conseguir un procedimiento de ejecución total en la parte inferior de la hoja.

Ignacio Sánchez
(LUGO)

En respuesta al primer punto, una de las cosas más agradables del SuperCalc es que puedes sumar números a una entrada de fecha y conseguir una fecha correcta. Vamos a pensar que queremos calcular una fila de fechas separadas por una semana y, para que sea fácil, vamos a empezar con la celda A1. En primer lugar, debemos introducir una fecha de comienzo en esta celda, usando las funciones DATE).MM, DD,YY) o TODAY, TODAY funcionará sólo si ha preparado externamente la fecha para el programa SuperCalc con el programa de



utilidades DATTIM distribuido con el paquete. Observe que la función DATE usa el formato americano mes, día, año. Ahora en la celda B1 pondremos la fórmula A1+7, que producirá una fecha posterior en una semana a la fecha de comienzo. Ahora debemos volver a copiar esta fórmula para el resto de la fila: /R B1,C1:N1. Después de algunos segundos tendrá todas las fechas. Observe que si cambia la fecha en la celda A1 todas las demás de la fila cambiarán de acuerdo con aquélla.

Ejecutar los totales es igual de fácil. Tenemos una hoja de cálculo de cinco columnas y cinco filas - A2:E6 - y una fila de totales de columnas - A8:E8 - Queremos añadir una fila - A9:E9 - que da un total ejecutado de los totales de las columnas. En la primera columna el total será el mismo que el total de las columnas, de modo que en la celda A9 hay que introducir la fórmula A8. En la siguiente celda de la derecha hay de añadir el valor total de la columna anterior al total de la columna actual, de modo que en la celda B9 se introduce la fórmula A9+B8. Ahora repita esta fórmula en las celdas C9:E9 - /R B9, C9:E9.

PUNTOS DE TRAMAS

Un amigo me pidió que desarrollara un paquete de software para controlar un dispositivo a través del interface serie y para hacer las gráficas de datos de pantalla e impresora. El ya dispone del Mallard Basic y del GSX (adquirido en su revista) que obviamente resultaban apropiados para este propósito. Pero el problema surgió cuando intentamos mostrar al mismo tiempo cuatro conjuntos de datos en un gráfico.

Los diferenciamos convenientemente entre ellos con símbolos de trama diferentes, esto es "*", "+", "x" y ".". Los artículos de su revista explicaban sólo cómo trazar un punto con un ".". ¿Me pueden decir cómo trazar diferentes puntos y además, si es posible, una lista de las funciones GSX y cómo llamarlas?. Hubiera ayudado mucho añadir esta información en un fichero de texto del disco que acompañaba al programa.

G.N.

Nuestra artículo usaba la función 7 de GSX para delinear "polymarcadores", que es la nomenclatura que usa GSX para las tramas. Existen cinco "polymarcadores" disponibles en el GSX distribuido por Amstrad: ".", "+", "", "o" y "x" que están numerados respectivamente del 1 al 5. Para seleccionar el tipo de "polymarcador" se usa la función 18 GSX. No debería resultar difícil modificar el programa para incluir esta función extra. La siguiente subrutina no se debe clasificar con las ya existentes y usa sus propias estructuras de datos existentes:*

```
4000 act%(0) = 18
4010 act%(1) = 0
4020 inf%(0) = m%
4040 GOSUB 9200 : Rem Rutina para hacer gráficos
4040 RETURN
```

y puede cambiar el tipo de polymarcador con estas dos órdenes:

```
xxxx m% = 2
xxxx GOSUB 4000
```

donde "xxxx" es el número de línea.

Puede encontrar una lista de todas las funciones del GSX en el libro del CP/M editado por la editorial RA-MA.

CORREO

Atenderemos todas las consultas y dudas que te surjan respecto a tu PCW. Escríbenos a:

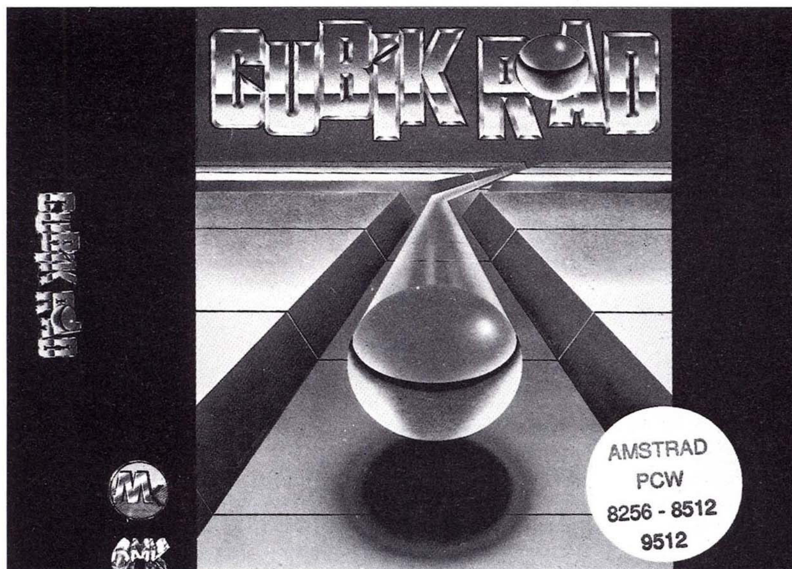
PCW Magazine
García de Paredes,
76 dup, 1ºIzda.
28010 Madrid

Estamos para echarte una mano con tu PCW.

CUBIK-ROAD

La respuesta de OMK

Se ha dicho tantas veces que el PCW es una máquina en la que no se pueden programar juegos, que todos hemos acabado por creérnoslo. Ni siquiera Batman, Head Over Hells o los inolvidables juegos de Jon Ritman, lograron convencer a algunos usuarios. Y lo cierto es que, aunque con ciertas limitaciones, el PCW dispone de grandes juegos y puede competir, en especial en lo que a resolución gráfica se refiere, con otros ordenadores, sobre todo en los llamados juegos de reflejos e inteligencia, tan de moda últimamente. Un ejemplo de ellos es éste que nos ocupa, Cubik-Road.



Cubik-Road ha sido creado por OMK, empresa conocida por todos los usuarios del PCW, ya que se dedica casi en exclusiva a la producción de juegos para este ordenador. Y hay que reconocer que se esfuerza en mejorar día a día sus productos.

Centrémonos en el juego. Cubik-Road es uno más de la avalancha de juegos aparentemente muy sencillos pero que nos enganchan peligrosamente hasta descubrirnos un mundo nuevo. Concretamente éste es ligeramente parecido a Pipemanía y bastante más a una Coin-Op llamada Cue-Brick. Los elementos que componen la pantalla de Cubik-Road son los siguientes:

- Un marcador a la derecha, en el que se observan distintos datos vitales para nuestra continuidad en el juego.
- Una imagen digitalizada con la que ilustrar la pantalla.
- Un campo de juego más o menos grande en el que se encuentran otra serie de elementos a examinar.

De la imagen digitalizada, dado que no tiene más función que rellenar la pantalla, no diremos nada por el momento. En cambio, de los otros pormenores, con el único motivo de fastidiar a los amantes del orden, esta vez empezaré por el final.

El campo de juego

Está compuesto por una matriz variable en cada ocasión y que, generalmente, se va haciendo más grande a medida que progresamos. En ella hay unos cuadros con trazos en su interior que indicarán el trayecto que va a seguir una bolita, bolita que se desplaza sobre ellos sin que nosotros podamos hacer nada por evitarlo. Pero existe un hueco en la matriz que permite desplazar los cuadros moviendo cada uno de ellos al hueco dejado por el movido inmediatamente antes. Es casi como uno de esos puzzles que estuvieron tan de moda y en los que se trataba de reconstruir una figura. Es casi, pero no igual, porque aquí no se trata de recomponer el dibujo, sino de mantener durante

cierto tiempo la dichosa bolita en movimiento sin que se encuentre con el vacío o con un cuadro que no continúe el camino.

La zona de marcadores

En esta fase se encuentran todos los datos que necesitamos para saber cuál es nuestra situación actual. Cabe citar el nivel y la fase en la que nos encontramos (hay seis niveles de tres fases cada uno), el tiempo que nos queda para superar la fase (recuerden los estimados lectores que el hecho de que se acabe el tiempo no es una dificultad añadida, sino el objetivo primordial) y los Stops que nos quedan. Cada uno de esos Stops representa la posibilidad de detener momentáneamente el incesante deambular de la bolita, mientras nosotros aprovechamos para preparar una prolongación del camino a seguir por la misma. El número de que disponemos es relativamente amplio, y pueden resultar muy útiles a partir de los niveles 3 ó 4.

Pero... ¿es bueno?

Y ahora pasemos a lo que realmente importa: Menús, control, adicción, acción... En definitiva, vamos a ver la calidad del programa.

El menú guarda más que una sospechosa similitud con los de Batman o Head Over Hells. Pasando por alto esta sutil apreciación, hay que decir que es correcto. Con él podremos poner o quitar el sonido, redefinir los controles, reinicializar y jugar.

En cuanto al control, se dispone de cuatro teclas para mover la pieza correspondiente en el sentido y dirección pulsados (digamos que si pulsas izquierda, la pieza que está a la derecha



del hueco se desplazará a la izquierda). Es mucho más fácil de jugar que de explicar. Tenemos también una para acelerar el movimiento de la bola, otra para activar los Stops y las habituales de pausa y abortar partida.

El juego es adictivo (sobre todo si te gusta este tipo de juegos), aunque algunas pantallas, como la segunda o la tercera, son verdaderamente pesadas de jugar, pues el procedimiento es totalmente mecánico (una vez lo descubráis, claro). El movimiento de la bola no es una alarde de programación, entre otras cosas porque desplazar una bolita por un camino no da para más. Quizá los dos puntos más negativos en cuanto a la adicción son que no hay opciones para saltarse las primeras fases a través de claves, (como en Pipemanía), y que sólo tenemos una vida, por lo que hay que andar con pies de plomo.

Pese a los pequeños defectos de los que no se libra ningún programa, hay que concluir recomendando este Cubik-Road que es, cuando menos, divertido.



La adicción está asegurada con Cubik-Road

CONCLUSION

Un arcade de inteligencia, al estilo de la máquina recreativa Cue-Brick y con un acabado más que decente es lo que esconde OMK en este lanzamiento. Una buena opción para los usuarios de PCW.

CREADO POR:
OMK.

DISTRIBUIDO POR:
PROEIN S.A.

LO MEJOR:
Adictivo.

LO PEOR:
Pantallas iniciales muy pequeñas.

GRAFICOS:	**7**
ADICCION:	**9**
TOTAL:	**8**

“Cubik-Road es uno más de la avalancha de juegos aparentemente muy sencillos pero que nos enganchan peligrosamente hasta descubrirnos un mundo nuevo”

CP/M PROTEGER DATOS

Bajo CP/M la información puede ser organizada y protegida por grupos para evitar el borrado o acceso desautorizado de usuarios.

Por Federico Rubio

Bajo CP/M la información puede ser organizada y protegida por grupos para evitar el borrado o acceso desautorizado de usuarios.

De esta forma podemos especificar qué archivos deben de ser mostrados cuando se ejecuta un comando DIR, indicando incluso, la fecha de la última actualización. CP/M soporta las siguientes características de asignación a los ficheros:

- Número de usuario.
- Atributos.
- Estampación de fecha y hora.
- Claves de acceso.

Toda esta información queda almacenada en el directorio del disco.

"Un archivo con el atributo SYS tiene grandes ventajas si está creado en el área de usuario 0. Cuando uno de estos ficheros está en el área 0, puede ser leído y ejecutado desde cualquier otra. Esta opción nos da la posibilidad de crear un camino directo de acceso a los programas que se encuentren en otras áreas distintas."

Atributos de fichero

Estos se encargan de especificar cómo y qué archivos pueden ser accedidos o visualizados. Cuando se crea un fichero, CP/M añade dos atributos, intercambiables con el comando SET.

El primero de ellos puede tomar la condición DIR (directorio) o SYS (sistema). Este atributo controla que fichero puede ser mostrado cuando se ejecuta un comando DIR o DIRSYS. Cuando se crea el archivo, CP/M automáticamente pone el atributo de DIR. Esto indica que cuando efectuemos una orden DIr aparecerá dentro del directorio. Si por el contrario coje el atributo SYS, deberemos de utilizar el comando DIRSYS para poder verlo. Estos dos comandos, sólo muestran los ficheros creados bajo el área de usuario activada.

Un archivo con el atributo SYS tiene grandes ventajas si está creado en el área de usuario 0. Cuando uno de estos ficheros está en el área 0, puede ser leído y ejecutado desde cualquier otra. Esta opción nos da la posibilidad de crear un camino directo de acceso a los programas que se encuentren en otras áreas distintas. De todas formas, un DIRSYS no permitirá la visualización en pantalla de un archivo SYS si no nos encontramos en el área 0.

El segundo atributo que se añade al fichero puede ser R/W (lectura/escritura) o R/O (sólo lectura). Si el archivo se encuentra marcado con R/O, cualquier operación que se intente efectuar sobre el que pueda modificar o borrar su contenido, producirá un mensaje de error. Por ello, R/O se puede utilizar para proteger ficheros que contienen información importante. Un archivo con el atributo R/W puede ser leído, escrito, o borrado aunque algunas veces, no podamos efectuar estas operaciones porque el disco se encuentre protegido contra escritura físicamente.

Estampación de la fecha y la hora

Si se usa con frecuencia la posibilidad de utilizar la estampación de la fecha y la hora, nos permitirá una localización rápida de los ficheros por la copia más reciente de un archivo, y comprobar cuándo ha sido la última vez que ha sido modificado o cambiado. De igual forma se puede elegir cuándo debe de registrar las fechas, y así, podemos seleccionar acceso por lectura o escritura. Mediante el comando SET podemos activar el modo de estampación de fecha y hora, y su visualización en pantalla junto con el archivo, con el comando DIR y la opción [DATE].

Los siguientes comandos son utilizados para la estampación de la fecha y hora dependiendo de la operación que se realice:

ASET [ACCESS=ON]
ASET [CREATE=ON]
ASET [UPDATE=ON]

De estas tres posibles opciones dentro del comando SET, la primera estampa la hora cada vez que se efectúe un acceso a un fichero, la segunda al crearlo y la tercera al realizar sobre él alguna modificación.

El comando DATE y TIME nos van a permitir modificar la fecha y la hora que tenga el ordenador.

Claves de acceso

Los passwords o claves de acceso permiten restringuir el acceso de los usuarios a los programas o ficheros.

El comando SET permite activar este modo de trabajo, protegiendo, discos o archivos, asignando claves a aquellos que ya han sido creados. También se pueden asignar a los programas y ficheros de datos que dependen de ellos. Esto permitirá el uso de dos claves distintas para acceder a las aplicaciones.

Hay que tener en cuenta que algunos programas no permiten el uso de claves de acceso, como sucede con LocoScript. Aunque en este caso, sí podemos hacerlo con los ficheros de datos que contienen.

COMANDOS SET PARA ASIGNACION DE ATRIBUTOS Y PROTECCION

Poner atributos a un fichero:

Sintaxis:
SET nombre-fichero [opciones de atributo]
Función: Asignar atributos a ficheros o grupo de ficheros.

Opciones:

DIR. Pone al archivo el atributo de directorio para que pueda ser visualizado por un comando DIR. Esta es la opción por defecto en la creación de un fichero
SYS. Pone al archivo el atributo de directorio para que sólo pueda ser visualizado con un comando DIRSYS.
RO. Pone al archivo el atributo de sólo lectura para que no pueda ser modificado o borrado.
RW. Pone al archivo el atributo de lectura/escritura para que puedan efectuarse sobre él todas las operaciones.

Ejemplos de utilización:

El siguiente ejemplo pone al fichero DATOS.DAT la condición de sólo lectura y lo convierte a sistema:
ASET DATOS.DAT [RO SYS]
El siguiente ejemplo permite que el fichero DATOS.DAT pueda ser visualizado con un DIR y realizada sobre cualquier operación de modificado o borrado.
ASET DATOS.DAT [RW DIR]
Poner protección a archivos.
Sintaxis: **SET [PROTEC=ON/OFF]**
Función: Activa a un fichero o grupo de ficheros con la clave de acceso que tengan activada.

Ejemplos de utilización:

El siguiente ejemplo activa la protección a los ficheros:
ASET [PROTEC=ON]
El siguiente ejemplo quita la protección a los ficheros:
ASET [PROTEC=OFF]

GANAR DINERO ESCRIBIENDO

La gente adquiere un PCW por infinidad de razones, pero una de las más corrientes es que desean aprovechar su extraordinaria capacidad como procesador de palabras para ayudarles a escribir y conseguir algún beneficio. Por alguna extraña razón, todo el mundo desea ver su nombre impreso, y debo confesar que todavía me produce un cosquilleo el ver mi nombre a la cabecera de un artículo.

"La persona a tener en cuenta ante todo es el editor. El o su equivalente es la primera barrera que hay que superar, hablando. Debe presentar lo que ha escrito de forma que cautive a la atención de un hombre –o mujer– ocupado."

Pero, como todos sabemos, un cosquilleo no alimenta a la familia o paga una hipoteca, y es doblemente satisfactorio cuando un cheque aparece a finales de mes para recompensar todas aquellas palabras llenas de sabiduría que se han escrito.

Este artículo es el primero de una serie sobre cómo usar su PCW para escribir, con beneficios, sobre temas variados. Esperamos tratar un amplio espectro de estilos y tipos de escritura diferentes, desde el periodismo informatizado en uno de los extremos, hasta esos "mazacotes" de best sellers.

No es fácil irrumpir en la profesión de escribir en ningún nivel. Seguro que ha pensado que se necesita un pequeño empujón, como el que recibieron esos cientos de títulos de revistas que aplastan los anaqueles de los grandes distribuidores cada mes, y esa infinidad de papeles que aparece y que, por una extraña magia, llegan al número uno de los best-sellers, de modo que, seguramente, hay lugar en este vasto y hambriento mercado para usted y para mí, especialmente si está armado con un PCW, con tiempo y entusiasmo por la palabra escrita.

El objeto de este artículo es ayudarle a aumentar sus oportunidades de alcanzar la imprenta y de disfrutar viendo su nombre iluminado y en la línea marcada "paguese" de uno o dos cheques. Permítame comenzar con una mala noticia, y después seguiré con la buena.

La mala es que existen miles de personas como usted tratando de escribir para sacar algún provecho y no es fácil por ningún medio. Tiene que ser bueno, pertinaz y firmemente determinado a triunfar. Y, como corolario, debe añadir un buen golpe de suerte. En mi opinión basta que trabaje lo suficientemente bien y duro; usted puede hacer su propia suerte.

Como Abrir Brecha

La buena noticia es que si escribe lo bastante bien, el momento más importante es el primer golpe, la primera vez que un editor da el visto bueno a su trabajo, lo acepta y le invita a escribir de nuevo. En este artículo introductorio vamos a descubrir todos los secretos de escribir para una revista de ordenadores, y por qué no tomar como ejemplo la Revista PCW MAGAZINE.

Todos los meses el editor me cuenta que recibe un número variable de artículos no solicitados de lectores esperanzados, y quizá cada dos o tres meses uno de los artículos puede llamar su interés y animarle a contactar al escritor e invitarle a pulir su trabajo para que lo presente de nuevo para la publicación.

Así que permítanme comenzar esta serie sobre cómo ecribir para sacar beneficios considerando un artículo imaginario para la revista PCW MAGAZINE, y voy a empezar de la peor forma, es decir, hablando. En lo primero que me voy a fijar no es en su purpúrea y pulida prosa, ni en el ingenio y sabiduria de sus brillantes giros, en absoluto.

He charlado con el Director sobre cómo afronta él la marea de artículos y listados de programas que recibe cada mes, y he sacado de todo ello el siguiente consejo.

La apariencia importa

Un factor muy importante es la presentación. Todos los profesionales que escriben para revistas saben cómo presentar su material - "copia", para usar el término técnico de una forma legible y atractiva. La copia debe ir a doble espacio y, si está impresa en una impresora matriz, al menos no lo haga en su modo de dibujo más indescifrable y burdo o en una cinta de hace tres años.

Mucho de lo que hacemos en nuestra vida está limitado por la forma en que nos presentamos a nosotros mismos, nuestros argumentos, ideas y, con más motivo, un pedazo de papel con garabatos, que puede llevar a un editor ocupado al paroxismo de la desesperación. El destino casi inevitable de este tipo de material es que termine por llenar el recipiente de metal circular a los pies del editor, en otras palabras: la basura.

De la misma forma que llevaría - eso espero - chaqueta y corbata o un traje apropiado para una entrevista, debe hacer todos los esfuerzos

posibles para presentar su material lo más atractivo posible, dado que las primeras impresiones cuentan mucho.

Después de decirme todo esto, el Director me dijo que en un par de ocasiones –que no pretende discutir en público– un material mal presentado le había llamado la atención por la gran calidad del contenido. Pero seguramente ha habido muchas más ocasiones en las que ha dejado pasar algo por su aspecto descuidado, en las que, si el escritor se hubiera molestado en cuidar un poco la apariencia, hubiera podido atraer su interés.

No le puede reprochar a un editor ocupado el tener en cuenta si un escritor no se molesta en poner los puntos sobre las "ies" o los palitos sobre las "tes". Si no lo ha hecho, ¿por qué se va a molestar él en leerlo en profundidad, teniendo infinidad de cosas que hacer?.

Preséntelo bien

Y seamos honrados: dada la capacidad y flexibilidad de su PCW, no existe ninguna excusa para una presentación pobre. En las 8000 máquinas, una mayor calidad de impresión depende de una pulsación más, y esos plutócratas entre ustedes con una impresora daisywheel 9512 (modelo de impresora que se suministra con el PCW 9512) tienen la máquina ideal para poder impresionar al hombre o a la mujer con la capacidad suficiente para decir sí o no a lo que ha escrito con tanta fatiga.

La moraleja es que merece la pena el tiempo que invierte en poner el artículo a doble espacio y presentarlo tan bien como su equipo de ordenador se lo permita. Por otra parte, siempre podrá juzgar mejor su popio trabajo si lo ve de forma que parezca terminado en vez de a medio hacer.

Ahora vamos a lo difícil. Ya ha atraido la atención del editor con un trabajo bien presentado que tiene esa apariencia indefiniblemente profesional. El punto crucial es cuando ha logrado su interés y comienza a leer. ¿Cuáles son los factores que le llevan a leer más o que llevan al tropiezo del rechazo, y que se lo devuelva no deseado ni querido?

Esta pequeña pregunta tiene una gran respuesta. Y probablemetnte más de una, también. Piense en los tópicos más obvios relacionados con el PCW: "Mi primer encuentro con LocoScript...", y multiplíquelo por el número de propietarios de PCW que están intentando publicar sus artículos, y entenderá mi punto de vista, espero.

Por favor, no ofrezca otro artículo inocente sobre cómo LocoScript cura todas las enfermedades conocidas y sobre lo útil que resultó al escribir la revista de la parroquia. Tristemente, eso ya lo han dicho un millón de veces. A no ser, por supuesto, que aporte algo nuevo y sorprendente. Pero me temo, que la última gota de novedad sobre ese tema hace mucho tiempo que se derramó.

Por eso, el primer mensaje fuerte y claro es este: para un editor, lo más importante de una potencial contribución es la calidad de presentación y la originalidad del contenido. El artículo debe tener lo que los periodistas llaman un "ángulo", en otras palabras, debe tener algo original que decir, o debe presentar un nuevo aspecto de un tema familiar.

Para decirlo más claramente: el material original aparece con más frecuencia en aquellos lectores que han intentado resolver un problema particular de su PCW y que han dado con una solución nueva e interesante. El tipo de cosas en las que estoy pensando es, por ejemplo, cómo conseguir que la impresora haga algo nuevo, como imprimir un carácter que no exista en la amplia red de caracteres o para poner otro ejemplo, cómo imprimir LocoScript en columnas dobles.



Con su PCW tiene la oportunidad de escribir y, al mismo tiempo, obtener sustanciosos beneficios.

En este tipo de situación, para ser honrado, no es vital ser un escritor brillante, con frases ocurrentes y la clase de CPP que le podría convertir en un escritor de best sellers. ¿CPP? - eso queda para la "Calidad que invita a Pasar la Página", si quiere saberlo.

Si la idea es lo bastante buena, el editor está más que preparado para remangarse la camisa y subeditar la copia, en otras palabras, asegúrese de que el texto no es demasiado feo y de que la mayoría de las frases llevan verbo.

Sin embargo, nuestro editor ocupadísimo, no tiene tiempo para pasarse horas escribiendo de nuevo las copias de otros. En estos casos es importante ser un escritor moderadamente competente con la habilidad de seducir y mantener el interés del lector.

ARAGON

- Para usuarios de PCW 8256 ofrezco los siguientes discos: 1.-Contiene todo el Evangelio según S. Juan Versión "Dios habla al hombre". 2.-Contiene información refutando las principales doctrinas de los "Testigos de Jehová". 3.-Contiene estudios y comentarios acerca de la "Sagrada escritura". Tan sólo pido el disco (o su importe) y gastos de envío. Escribir o llamar a: Jose Antonio Arbizu. Borja, 30-3º Izq 50010 Zaragoza.
- Solicito que algún experto usuario me de ideas acerca de cómo pasar ficheros de PCW (Locoscript) a PC (New Star o similar). Si alguien ha resuelto el problema y quisiera hacerme un gran favor, le agradecería que me llamara. Jose Antonio. Tfno (976) 32 32 85 sobre las 22 h. Gracias.

CASTILLA - LEON

- Vendo PCW 8256 con impresora más de 10 programas y juegos PC 640 con disco +duro de 32 megas regalo impresora portátil con más de 10 programas de gestión. Preguntar por Ignacio. Tfno: (988) 13 32 18
- Regalo juegos y programas para PC (Moonwalker, Budokan, Kick Off 2, Magic Johnsonn...) a los 100 primeros que escriban al apartado 2103. 24080 León.
- Vendo ordenador PCW 8256, con monitor, teclado e impresora, regalo 50 discos 3" con programas, manuales, etc. Pletina bobinas 4 pistas Philips N-4520, Acordeón, Saxofón alto, sintetizador Pioner TX-606, Walk-Man SANYO MGR95R, Tocadiscos Direct Drive... También cambio ordenador Amiga 2000, 2500 ó 3000 ATARI ST 1040 ó superiores, Sintetizador Yamaha V-50, Casio FZ-1, Peavey DMP-3, Ensoniq VFX-SD ó similares, abonando diferencia. Apartado 274. 45600 Talavera.

CATALUÑA

- Vendo impresora DMP 3000 Amstrad nueva a estrenar sin abrir la caja a 25.000.-pts. Tfno: (973) 35 04 11. Preguntar por Bermúdez. C/ Monturull,43 bloq. A-7º. Seo de Urgel. Lerida.

EXTREMADURA

- Vendo Amstrad PCW 81512 con abundante Software y documentación. Mucha bibliografía. Contactar tardes o noches con Jose Luis. Tfno:(927) 42 09 74. 60.000.-Pts.

MADRID

- Vendo PC 1512 color ampliado 604 Kb 1Fd 5 1/4+1Fd 3 1/2+disco duro en tarjeta 21Mb+imprerosra DMP 3000. Todo por 130.000.-pts. Julio. Tfno: 320 77 81.
- Club Deltronics: Intercambio de todo tipo de programas y periféricos para PC 3'5 y 5'25. Además se vende Spectrum Plus casi nuevo. Regalo juegos. Tfno: (91) 316 76 35.
- Para todo usuario de PCW 8256-8512. Si posees cualquiera de los programas de dibujo existentes para este ordenador o el Logo que te entregaron con la compra del aparato. ¡Enhorabuena!. Ahora, y por un módico precio (1.500 + gastos de envío) puedes disponer de todos aquellos gráficos que siempre deseaste tener. Llama por Telefono o escribe a: Pedro Hermoso Merchán. Fray Luis de León, 11-3º.3. 28912 Leganés. Madrid. Tfno: (91) 693 69 66.

MURCIA

- Vendo paquete integrado para PCW de gestión "almacén-facturación" Control de clientes, artículos, proveedores y etiquetado. Llamar (968) 21 98 03. Tomás. Sólo mañanas.

PAIS VASCO

- A usuarios de Atari ST. OJO con Jose Mª Gandarias de C/Muelle, 18 Tfno: (943) 43 05 02. S. Sebastian que se anuncia en Atari User nº 17. Con la excusa de un fanzine te ofrece un catálogo de juegos piratas. Se queda con tu dinero y no te manda nada. Pablo y Fernando. Tfno: (94) 664 07 77. Ortuella.
- Soy poseeedor de un PCW 8256 y me gustaría cambiar juegos-programas. Interesados escribir a: Iñaki Dieguez Guerra. Santutxu, 37-4.c 48004 Bilbao. O llamar al (94) 411 50 91.

VALENCIA

- Vendo ordenador PCW con impresora y dos videojuegos. 140.000.- Tfno: 520 39 82
- Vendo Amstrad PCW 8256, 256Kb Ram e impresora matrical. 35 diskettes llenos de programas de autoedición, proceso de texto, contabilidad, bases de datos, juegos, utilidades (entre ellas Asweep), editores de disco, copiones, etc., por 65.000.-pts. Perfecto estado. Interesados llamar o escribir a Daniel Faus Canet. San Francisco de Borja,57. 46700 Gandia. Valencia. Tfno:(96) 287 23 95.
- Vendo PCW 8256 con impresora 256Kb, ampliable a 512 KB. Regalo de juegos, herramientas,etc. 70.000.-pts. Tfno: (976) 47 19 84. Preguntar por Víctor.

MERCADO

Te ofrecemos esta sección si tienes que vender, comprar o cambiar tus equipos o accesorios del PC. Escríbenos a:

PCW Magazine
García de Paredes, 76 dup., 1º Izda. 28010 Madrid

y publicaremos tu petición dántote una buena oportunidad.

REPRESENTACION DE FUNCIONES

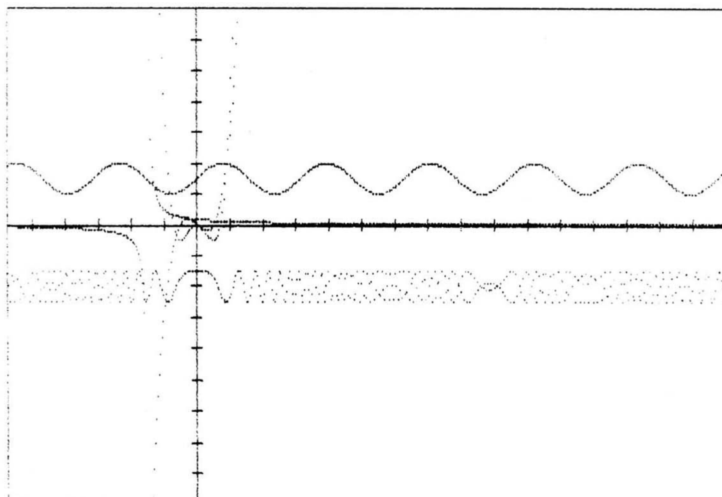
El siguiente listado tiene como objetivo efectuar representaciones gráficas de todo tipo de ecuaciones. Para poder ejecutarlo es necesario cargar el Mallard Basic, teclear el listado tal y como está y salvarlo con el nombre ecuación de la forma: SAVE “ECUACION

```
10 ON ERROR GOTO 1230
20 COMMON dh,dv,hx,dx,hy,dy,oy,ox,inc,mu
,t,entrada,control%,par.in%,coord.in%,pa
r.out%,coord.out%,f,mar$,lmar,indic,hast
a,ent,paso,s,cls$
30 DEF FN fun(x)=SIN(x)+3
40 GOSUB 50:GOTO 360
50 MEMORY HIMEM-7
60 entrada=HIMEM+1
70 RESTORE 150
80 FOR n=1 TO 7
90 READ byte
100 POKE HIMEM+n,byte
110 NEXT n
120 DIM control%(5),par.in%(79),coord.in
%(1,74),par.out%(44),coord.out%(1,74)
130 '
140 '--------------------------------
150 DATA &h50:' LD D,B
160 DATA &h59:' LD C,E
170 DATA &h0e,&h73:' ld c,73h
180 DATA &hc3,&h05,&h00:' JP 0005h
190 '--------------------------------
200 par.in%(1)=1:par.in%(2)=1:par.in%(3)
=1:par.in%(4)=1:control%(0)=1:control%(1
)=0:control%(3)=10:par.in%(0)=1:GOSUB 26
0
210 GOSUB 280
220 GOTO 360
230 RETURN
240 ' ACCESO AL GSX
250 '-------------------------
260 CALL entrada (a,a,control%(0),par.in
%(0),coord.in%(0,0),par.out%(0),coord.ou
t%(0,0))
270 RETURN
280 REM *********************************
*************************************
290 REM Rutina de inicializacion
300 REM *********************************
*************************************
310 esc$=CHR$(27)
320 DEF FN locate$(l,c)=esc$+"Y"+CHR$(32
+l)+CHR$(32+c)
330 cls$=CHR$(27)+CHR$(72)+CHR$(27)+CHR$
(69)
340 DEF FN ventana$(pf,pc,p,a)=esc$+"X"+
CHR$(32+pf)+CHR$(32+pc)+CHR$(32+p)+CHR$(
32+a)
350 PRINT cls$:l=1:c=0:PRINT esc$"p":GOS
UB 1710:l=25:PRINT esc$"p":GOSUB 1710:jj
$="R E P R E S E N T A C I O N    D E
     F U N C I O N E S":l=3:GOSUB 1750:R
ETURN
360 REM ******************************
370 PRINT CHR$(27)"e"
380 dh=720:dv=720*0.73
390 nn=4:DIM t$(4,2),t(4,7)
400 t$(1,1)="Numero de funciones:
   (max. 5)":t$(2,1)="Valor minimo de 'x
            (min. -200)":t$(3,1)="Valor
maximo de 'x':              (max. 200)":t$(4
,1)="Valor minimo de 'y':           ( -20
0<y<100 )"
410 FOR i=1 TO nn:t(i,1)=6+2*i:t(i,2)=20
:t(i,3)=43:t(i,5)=1:NEXT i
420 t(1,4)=1:t(2,4)=5:t(3,4)=5:t(4,4)=5:
codsal=1
430 GOSUB 1290:PRINT CHR$(27)"f"
440 IF VAL(t$(1,2))>5 THEN l=27:GOSUB 17
90:GOSUB 1880:GOTO 430
450 IF t$(1,2)="" OR t$(2,2)="" OR t$(3,
2)="" OR t$(4,2)="" THEN l=27:GOSUB 1820
:GOSUB 1880:GOTO 430
460 IF VAL(t$(3,2))<=VAL(t$(2,2)) THEN l
=27:GOSUB 1800:GOSUB 1880:GOTO 430
470 IF VAL(t$(2,2))<-200 OR VAL(t$(4,2))
<-200 THEN l=27:GOSUB 1810:GOSUB 1880:GO
TO 430
480 IF VAL(t$(3,2))>200 THEN l=27:GOSUB
1830:GOSUB 1880:GOTO 430
490 IF VAL(t$(4,2))>100 THEN l=27:GOSUB
1840:GOSUB 1880:GOTO 430
500 f=VAL(t$(1,2)):dx=VAL(t$(2,2)):hx=VA
L(t$(3,2)):dy=VAL(t$(4,2))
510 ERASE t,t$
520 hy=((hx-dx)*dv/dh)+dy
530 PRINT FN locate$(16,20);"Hasta 'y':
           ";hy
540 codsal=2:nn=3:DIM t$(3,2),t(3,7)
550 t$(1,1)="Incremento: ":t$(2,1)="Marc
ar N/E/L: ":t$(3,1)="Paso marcas: "
560 FOR i=1 TO 3:t(i,1)=21:NEXT i
570 t(1,2)=5:t(2,2)=40:t(3,2)=65
580 t(1,3)=18:t(2,3)=55:t(3,3)=79
590 t(1,4)=3:t(2,4)=1:t(3,4)=4
600 t(1,5)=1:t(2,5)=0:t(3,5)=1
610 GOSUB 1290:PRINT CHR$(27)"f"
620 IF VAL(t$(1,2))<0.01 OR VAL(t$(1,2))
>10 THEN l=27:GOSUB 1850:GOSUB 1880:GOTO
 610
630 IF UPPER$(t$(2,2))="L" THEN mar$="l"
:GOTO 670
640 IF UPPER$(t$(2,2))="E" THEN mar$="e"
:GOTO 670
650 IF UPPER$(t$(2,2))="N" THEN mar$="n"
:GOTO 670
660 l=27:GOSUB 1860:GOSUB 1880:GOTO 610
670 IF mar$="e" OR mar$="l" THEN IF VAL(
t$(3,2))=0 THEN l=27:GOSUB 1870:GOSUB 18
80:GOTO 610
680 inc=VAL(t$(1,2)):lmar=5:paso=VAL(t$(
3,2))
690 PRINT CHR$(27)"f"
700 mu=-1
710 IF dx<0 AND 0<hx THEN ox=(32767*dx*m
u)/(hx-dx)
720 PRINT cls$
730 GOSUB 1180
740 IF dx<0 AND 0<hx THEN control%(0)=6:
control%(1)=2:coord.in%(0,0)=ox:coord.in
%(1,0)=32767:coord.in%(0,1)=ox:coord.in%
```

```
(1,1)=0:GOSUB 260
750 IF dy<0 AND 0<hy THEN oy=(32767*dy*m
u)/(hy-dy)
760 IF dy<0 AND 0<hy THEN control%(0)=6:
control%(1)=2:coord.in%(0,0)=0:coord.in%
(1,0)=oy:coord.in%(0,1)=32767:coord.in%(
1,1)=oy:GOSUB 260
770 IF UPPER$(mar$)<>"N" THEN GOSUB 910
780 x=dx
790 y=FN fun(x)
800 IF y<dy OR y>hy THEN GOTO 840
810 cx=(32767*(x-dx))/(hx-dx)
820 cy=(32767*(y-dy))/(hy-dy)
830 control%(0)=7:control%(1)=1:coord.in
%(0,0)=cx:coord.in%(1,0)=cy:GOSUB 260
840 x=x+(((hx-dx)/248)*inc)
850 IF x>hx THEN GOTO 860 ELSE GOTO 790
860 IF s<f-1 THEN COMMON RESET:PRINT CHR
$(7);:ON s+1 GOSUB 870,880,890,900:GOTO
780 ELSE GOTO 1150
870 DEF FN fun(x)=COS(x^2)-4:s=s+1:RETUR
N
880 DEF FN fun(x)=1/(3+x):s=s+1:RETURN
890 DEF FN fun(x)=x^4-2*(x^2):s=s+1:RETU
RN
900 DEF FN fun(x)=(x)^3-x:s=s+1:RETURN
910 REM ************ MARCAR EJES *******
******
920 REM eje x ********
930 IF UPPER$(mar$)="L" THEN control%(0)
=15:control%(1)=0:par.in%(0)=3:GOSUB 260
:control%(0)=6:control%(1)=2:coord.in%(1
,0)=0:coord.in%(1,1)=32767
940 IF UPPER$(mar$)="E" THEN IF dy<0 AND
 hy>0 THEN control%(0)=6:control%(1)=2:c
oord.in%(1,0)=oy-(32767*lmar/dv):coord.i
n%(1,1)=oy+(32767*lmar/dv) ELSE GOTO 103
0
950 IF UPPER$(mar$)="E" AND coord.in%(1,
0)<0 THEN coord.in%(1,0)=0
960 IF dx<0 THEN ddx=FIX(dx/paso)*paso
970 IF dx>=0 THEN ddx=INT(dx/paso)*paso
980 FOR i=ddx TO hx STEP paso
990 cx=(32767*(i-dx))/(hx-dx)
1000 IF cx=ox AND UPPER$(mar$)="L" THEN
GOTO 1020
1010 IF cx>0 THEN coord.in%(0,0)=cx:coor
d.in%(0,1)=cx:GOSUB 260
1020 NEXT i
1030 REM eje y ********
1040 IF UPPER$(mar$)="L" THEN control%(0
)=15:control%(1)=0:par.in%(0)=3:GOSUB 26
0:control%(0)=6:control%(1)=2:coord.in%(
0,0)=0:coord.in%(0,1)=32767
1050 IF UPPER$(mar$)="E" THEN IF dx<0 AN
D hx>0 THEN control%(0)=6:control%(1)=2:
coord.in%(0,0)=ox-(32767*lmar/dh):coord.
in%(0,1)=ox+(32767*lmar/dh) ELSE GOTO 11
40
1060 IF UPPER$(mar$)="E" AND coord.in%(0
,0)<0 THEN coord.in%(0,0)=0
1070 IF dy<0 THEN ddy=FIX(dy/paso)*paso
1080 IF dy>=0 THEN ddy=INT(dy/paso)*paso
1090 FOR i=ddy TO hy STEP paso
1100 cy=(32767*(i-dy))/(hy-dy)
1110 IF cy=oy AND UPPER$(mar$)="L" THEN
GOTO 1130
1120 IF cy>0 THEN coord.in%(1,0)=cy:coor
d.in%(1,1)=cy:GOSUB 260
1130 NEXT i
1140 GOSUB 1180:RETURN
1150 FOR i=1 TO 10:PRINT CHR$(7);:NEXT i
1160 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 1160
1170 IF UPPER$(a$)="F" THEN PRINT cls$:P
RINT CHR$(27)"e":END ELSE RUN
1180 REM ****************** MARCO *****
***************
1185 control%(0)=15:control%(1)=0:par.in
%(0)=1:GOSUB 260
1190 control%(0)=6:control%(1)=2:coord.i
n%(0,0)=0:coord.in%(1,0)=0:coord.in%(0,1
)=0:coord.in%(1,1)=32767:GOSUB 260
1200 control%(0)=6:control%(1)=2:coord.i
n%(0,0)=0:coord.in%(1,0)=32767:coord.in%
(0,1)=32767:coord.in%(1,1)=32767:GOSUB 2
60
1210 control%(0)=6:control%(1)=2:coord.i
n%(0,0)=32767:coord.in%(1,0)=0:coord.in%
(0,1)=32767:coord.in%(1,1)=32767:GOSUB 2
60
1220 control%(0)=6:control%(1)=2:coord.i
n%(0,0)=32767:coord.in%(1,0)=0:coord.in%
(0,1)=0:coord.in%(1,1)=0:GOSUB 260:RETUR
N
1230 REM ****************** ERRORES ****
***************
1240 IF ERR=5 AND ERL=790 THEN RESUME 84
0
1250 IF ERR=6 AND ERL=1050 THEN coord.in
%(0,1)=32767:RESUME NEXT
1260 IF ERR=6 AND ERL=940 THEN coord.in%
(1,1)=32767:RESUME NEXT
1270 IF ERR=11 AND ERL=790 THEN RESUME 8
40
1280 ON ERROR GOTO 0
1290 REM ******************************
************************************
1300 REM                       ENTRADA DE
 DATOS MULTIPLE
1310 REM
1320 REM            nn=numero de inputs
 t$,1,2  Inductor, resultado
1330 REM t1,2,3,4,5,6,7 1-linea inductor
, 2-columna inductor, 3-columna puntos
1340 REM       4-longitud resultado 5-0 l
etras y numeros, 1 solo numeros
1350 REM                  6-posicion curso
r   7-len(resultado)
1360 REM ******************************
************************************
1370 FOR i=1 TO nn
1380 PRINT FN locate$(t(i,1),t(i,2));t$(
```

```
i,1):PRINT FN locate$(t(i,1),t(i,3));t$(
i,2)
1390 t(i,6)=t(i,7)=0
1400 NEXT i:t(1,6)=0
1410 PRINT CHR$(27)"e":i=1
1420 PRINT FN locate$(t(i,1),t(i,3));t$(
1,2)+STRING$(t(i,4)-LEN(t$(1,2)),"."):PR
INT FN locate$(t(i,1),t(i,3));
1430 bb$=INKEY$:IF bb$="" THEN 1430
1440 IF codsal=1 AND i=1 AND bb$="0" THE
N PRINT cls$:END
1450 IF bb$="." AND t(i,6)<1 THEN GOTO 1
430
1460 IF ASC(bb$)=13 AND i<nn THEN bb$=CH
R$(30):GOTO 1490
1470 IF ASC(bb$)=13 AND i=nn THEN GOSUB
1680:RETURN:REM PRINT:GOTO 15000
1480 IF ASC(bb$)=31 AND i<>1 THEN GOSUB
1670:i=i-1:PRINT FN locate$(t(i,1),t(i,3
));:t(i,6)=0:GOTO 1430
1490 IF ASC(bb$)=30 AND i<nn THEN GOSUB
1660:i=i+1:PRINT FN locate$(t(i,1),t(i,3
));:t(i,6)=0:GOTO 1430
1500 IF ASC(bb$)=6 AND t(i,6)<>t(i,4) TH
EN t(i,6)=t(i,6)+1:PRINT FN locate$(t(i,
1),t(i,3)+t(i,6));:GOTO 1430
1510 IF ASC(bb$)=1 AND t(i,6)<>0 THEN t(
i,6)=t(i,6)-1:PRINT FN locate$(t(i,1),t(
i,3)+t(i,6));:GOTO 1430
1520 IF ASC(bb$)=27 THEN GOTO 1690
1530 IF ASC(bb$)=127 AND LEN(t$(i,2))>=1
 AND t(i,6)=t(i,7) THEN t$(i,2)=LEFT$(t$
(i,2),LEN(t$(i,2))-1):PRINT FN locate$(t
(i,1),t(i,3)+LEN(t$(i,2)));".";:GOTO 165
0
1540 IF t(i,5)=1 THEN 1570
1550 IF bb$<="Z" AND bb$>="A" OR ASC(bb$
)=32 OR ASC(bb$)=46 OR ASC(bb$)=44 OR AS
C(bb$)=45 THEN 1600
1560 IF bb$<="z" AND bb$>="a" OR bb$="Ñ"
 OR bb$="ñ" THEN 1600
1570 IF bb$>="0" AND bb$<="9" OR bb$="."
 THEN 1600
1580 IF bb$="-" AND codsal=1 AND i>1 AND
 t(i,6)=0 THEN 1600
1590 GOTO 1430
1600 IF t(i,6)=t(i,7) AND t(i,7)<t(i,4)
THEN PRINT bb$;:t(i,6)=t(i,6)+1:t(i,7)=t
(i,7)+1:GOSUB 1630:GOTO 1430
1610 IF t(i,6)<t(i,7) AND t(i,7)<=t(i,4)
 THEN PRINT bb$;:t(i,6)=t(i,6)+1:GOSUB 1
630:GOTO 1430
1620 GOTO 1430
1630 IF t(i,6)=t(i,7) AND t(i,6)>=1 THEN
 t$(i,2)=LEFT$(t$(i,2),t(i,7)-1):t$(i,2)
=t$(i,2)+bb$:RETURN
1640 MID$(t$(i,2),t(i,6),1)=bb$:RETURN
1650 t(i,7)=t(i,7)-1:bb$=CHR$(1):GOTO 15
10
1660 PRINT FN locate$(t(i,1),t(i,3)+LEN(
t$(i,2)));STRING$(t(i,4)-LEN(t$(i,2)),"
"):IF i<nn THEN PRINT FN locate$(t(i+1,1
),t(i+1,3)+LEN(t$(i+1,2)));STRING$(t(i+1
,4)-LEN(t$(i+1,2)),"."):PRINT FN locate$
(t(i+1,1),t(i+1,3)+LEN(t$(i+1,2)));:RETU
RN
1670 PRINT FN locate$(t(i,1),t(i,3)+LEN(
t$(i,2)));STRING$(t(i,4)-LEN(t$(i,2)),"
"):IF i>1 THEN PRINT FN locate$(t(i-1,1)
,t(i-1,3)+LEN(t$(i-1,2)));STRING$(t(i-1,
4)-LEN(t$(i-1,2)),"."):PRINT FN locate$(
t(i-1,1),t(i-1,3)+LEN(t$(i-1,2)));:RETUR
N
1680 PRINT FN locate$(t(i,1),t(i,3)+LEN(
t$(i,2)));STRING$(t(i,4)-LEN(t$(i,2)),"
"):RETURN
1690 IF codsal=1 THEN PRINT cls$:END
1700 PRINT FN ventana$(16,0,8,90):PRINT
cls$:PRINT FN ventana$(0,0,30,90):ERASE
t,t$:GOTO 390
1710 REM ********************** recuadr
os *******************
1720 PRINT FN locate$(1,c);CHR$(134)+STR
ING$(88,138)+CHR$(140)
1730 PRINT CHR$(133);STRING$(88," ");CHR
$(133)
1740 PRINT CHR$(131);STRING$(88,138);CHR
$(137);esc$"q":RETURN
1750 REM ********************** titulos
************************
1760 jj$=esc$+"p"+jj$+esc$+"q"
1770 PRINT FN locate$(1,(90-LEN(jj$))/2)
;jj$:RETURN
1780 REM ****************** mensajes **
*************************
1790 jj$="No se permite representar mas
de cinco funciones. Pulse una tecla para
 seguir":GOTO 1750
1800 jj$="El valor maximo de 'x' debe se
r superior a su valor minimo.  Pulse una
 tecla":GOTO 1750
1810 jj$="No se permiten valores minimos
 inferiores a -200.  Pulse una tecla":GO
TO 1750
1820 jj$="Por favor, introduzca todos lo
s datos. Pulse una tecla para seguir":GO
TO 1750
1830 jj$="No se permite que el valor max
imo de 'x' sea superior a 200.  Pulse un
a tecla":GOTO 1750
1840 jj$="El valor minimo de 'y' debe es
tar comprendido entre -200 y 100.  Pulse
 una tecla":GOTO 1750
1850 jj$="Solo se permite un incremento
entre 0.1 y 10.  Pulse una tecla para se
guir":GOTO 1750
1860 jj$="Introduzca 'n' para no marcar,
 'e' para marcar los ejes y 'l' para mar
car lineas":GOTO 1750
1870 jj$="Por favor, pulse una tecla y d
igame el paso para marcar los ejes":GOTO
 1750
```

```
1880 REM ************* borra linea mensa
je ***************
1890 a$=INKEY$:IF a$="" THEN GOTO 1890
1900 l=27:c=1:jj$=esc$+"p"+STRING$(88,"
")+esc$+"q":PRINT FN locate$(l,c)+jj$:RE
TURN
```



Volcado por impresora de un gráfico de función obtenido mediante este listado.

EL ORGANIZADOR

Presentamos en este primer número un organizador personal que nos permite llevar una agenda, diario y todo lo relacionado con la gestión de citas, entrevistas, comidas, etc.

EL ORGANIZADOR

```
10 ' ::::::::::::::::::::::::::::
20 ' : TimexpeN PCW Organizer :
30 ' : por Xavier Gibert 1990 :
40 ' ::::::::::::::::::::::::::::
50 '
60 CLEAR:WIDTH 250:OPTION RUN
70 ON ERROR GOTO 3800:GOSUB 2600:GOSUB 3
080:GOSUB 80:GOSUB 3640
80 '
90 ' introduccion fecha
100 PRINT FNcp$(3,1)"¿Fecha actual? ";:l
o=6:GOSUB 3450:fecha$=in$
110 IF LEN(fecha$)<>6 THEN 100
120 dia=VAL(LEFT$(fecha$,2)):mes=VAL(MID
$(fecha$,3,2)):any=VAL(RIGHT$(fecha$,2))
130 IF dia>31 OR dia<=0 OR mes>12 OR mes
<=0 THEN 100
140 GOSUB 3160:RETURN
150 '
160 ' apertura fichero
170 OPEN "I",1,archivo$
180 WHILE NOT(EOF(1))
190 INPUT R1,t%
200 FOR x=1 TO t%
210 INPUT R1,fq$(x),hi$(x),hf$(x),q$(x),
s$(x)
220 NEXT x
230 WEND
240 CLOSE 1
250 RETURN
260 '
270 ' P L A N N I N G
280 PRINT FNcp$(3,47)inv$"PLANNING"rev$:
campo$(1)=" Fecha          ":campo$(2)=" H
ora inicio   ":campo$(3)=" Hora final    "
:campo$(4)=" Causa/lugar   ":campo$(5)="
Pautas         "
290 menu=2:codigo$(1)="fecha":codigo$(2)
="pautas":codigo$(3)="fichero":opcion$(6
)="Calendario"
300 fichero$="PLANNING":GOSUB 3350:GOSUB
 3700:GOSUB 2490:ON op GOSUB 960,1720,13
30,1450,2210,80,3640
310 GOTO 300
320 '
330 ' C A L C U L A R
340 PRINT FNcp$(3,58)inv$"CALCULAR"rev$
350 PRINT FNcp$(18,0)esc$"J";:PRINT FNcp
$(18,0)inv$" Correspondencia de caracter
es y operaciones aritmeticas "rev$
360 PRINT FNcp$(20,0)"a=Suma        b=Res
ta       c=Producto   d=Division  e=Tanto
x100  f=Raiz 2      g=Arco tgnte
370 PRINT FNcp$(21,0)"h=Coseno        i=Exp
onente  j=Logaritmo  k=Logarit10 l=Seno
      m=Tangente  x=Reiniciar"
380 GOSUB 3700:GOSUB 3140:PRINT FNcp$(5,
50)inv$" 1  Cifra.... ";FNcp$(7,50)" Ope
racion... ";FNcp$(9,50)" 2  Cifra.... ";
FNcp$(11,50)" Resultado... ";rev$
390 GOSUB 3140:PRINT FNcp$(14,53)"¿Termi
nar S/N? ";:tecla$="SsNn":GOSUB 3550
400 IF respuesta<=2 THEN PRINT"Si":GOTO
3640
410 FOR w=5 TO 11:PRINT FNcp$(w,65)SPACE
$(10):NEXT w
420 GOSUB 3140:PRINT FNcp$(5,65);:lo=8:G
OSUB 3450:cifra1=VAL(in$)
430 PRINT FNcp$(7,65);:tecla$="abcdefghi
jklmx":GOSUB 3550
440 IF respuesta=1 THEN signo$="Suma"
450 IF respuesta=2 THEN signo$="Resta"
460 IF respuesta=3 THEN signo$="Producto
"
470 IF respuesta=4 THEN signo$="Division
"
480 IF respuesta=5 THEN signo$="Tanto x
100"
490 IF respuesta=6 THEN signo$="Raiz Cua
drada"
500 IF respuesta=7 THEN signo$="Arco Tan
gente"
510 IF respuesta=8 THEN signo$="Coseno"
520 IF respuesta=9 THEN signo$="Exponenc
ial"
530 IF respuesta=10 THEN signo$="Logarit
mo"
540 IF respuesta=11 THEN signo$="Logarit
mo 10"
550 IF respuesta=12 THEN signo$="Seno"
560 IF respuesta=13 THEN signo$="Tangent
e"
570 op=respuesta:PRINT signo$+SPACE$(10)
580 IF op>5 AND cifra1<0 THEN PRINT FNcp
$(11,65);"Error":GOTO 390
590 IF op>5 THEN 620
600 PRINT FNcp$(9,65);:lo=8:GOSUB 3450:c
ifra2=VAL(in$)
610 IF op=4 AND cifra2=0 THEN PRINT FNcp
$(11,65);"Error":GOTO 390
620 ON op GOSUB 640,650,660,670,680,690,
700,710,720,730,740,750,760,410
630 PRINT FNcp$(11,64);resultado:GOTO 77
0
640 resultado=cifra1+cifra2:RETURN
650 resultado=cifra1-cifra2:RETURN
660 resultado=cifra1*cifra2:RETURN
670 resultado=cifra1/cifra2:RETURN
680 resultado=(cifra1*cifra2)/100+cifra1
:RETURN
690 resultado=SQR(cifra1):RETURN
700 resultado=ATN(cifra1):RETURN
710 resultado=COS(cifra1):RETURN
720 resultado=EXP(cifra1):RETURN
730 resultado=LOG(cifra1):RETURN
740 resultado=LOG10(cifra1):RETURN
750 resultado=SIN(cifra1):RETURN
760 resultado=TAN(cifra1):RETURN
770 GOSUB 3140:PRINT FNcp$(14,53)"¿Conti
nuar operando S/N? ";:tecla$="SsNn":GOSU
```

```
B 3550
780 IF respuesta>2 THEN PRINT"No":GOTO 3
90
790 FOR w=5 TO 11:PRINT FNcp$(w,65)SPACE
$(10):NEXT w
800 cifra1=resultado:PRINT FNcp$(5,64);c
ifra1:GOTO 430
810 GOTO 810
820 '
830 ' T E L E F O N O
840 PRINT FNcp$(3,69)inv$"TELEFONO"rev$:
campo$(1)=" Nombre          ":campo$(2)=" D
ireccion      ":campo$(3)=" Poblacion     "
:campo$(4)=" C.Postal       ":campo$(5)="
Telefono        "
850 codigo$(1)="nombre":codigo$(2)="tele
fono":codigo$(3)="fichero":opcion$(6)="P
refijo Telf/Postal"
860 fichero$="TELEFONO":GOSUB 3350:GOSUB
 3700:GOSUB 2490:ON op GOSUB 960,1720,13
30,1450,2210,880,3640
870 GOTO 840
880 '
890 ' prefijos telefonicos y postales
900 v=16:FOR n=1 TO 13:v=v+1:PRINT FNcp$
(v,0)prefijo$(n):NEXT
910 v=16:FOR n=14 TO 26:v=v+1:PRINT FNcp
$(v,23)prefijo$(n):NEXT
920 v=16:FOR n=27 TO 39:v=v+1:PRINT FNcp
$(v,46)prefijo$(n):NEXT
930 v=16:FOR n=40 TO 51:v=v+1:PRINT FNcp
$(v,69)prefijo$(n):NEXT
940 GOSUB 3140:PRINT FNcp$(14,53)"Pulse
cualquier tecla ";
950 IF INKEY$="" THEN 950 ELSE RETURN
960 '
970 ' alta de registros
980 x=t%
990 x=x+1
1000 IF x>250 THEN GOSUB 3140:PRINT FNcp
$(14,53)"El fichero esta lleno":FOR f=1
TO 2000:NEXT f:t%=x:GOSUB 1690:GOSUB 242
0:RETURN
1010 GOSUB 3700:GOSUB 3140:PRINT FNcp$(5
,50)inv$" Registro       ";rev$;"   /";USIN
G"RRR";x;:PRINT"."
1020 n=0:FOR v=7 TO 11:n=n+1:PRINT FNcp$
(v,50)inv$campo$(n)rev$"   /";SPACE$(14);
".":NEXT v
1030 GOSUB 1040:GOTO 1100
1040 IF menu<>2 THEN 1080
1050 PRINT FNcp$(7,67);SPACE$(14);FNcp$(
7,67);:lo=6:GOSUB 3450:fq$(x)=in$:IF LEN
(fq$(x))<>6 THEN 1040
1060 fq$(x)=LEFT$(fq$(x),2)+"/"+MID$(fq$
(x),3,2)+"/"+RIGHT$(fq$(x),2)
1070 RETURN
1080 PRINT FNcp$(7,67);:lo=14:GOSUB 3450
:fq$(x)=in$:IF LEN(fq$(x))<2 THEN 1080
1090 RETURN
1100 GOSUB 1110:GOTO 1170
1110 IF menu<>2 THEN 1150
1120 PRINT FNcp$(8,67);SPACE$(14);FNcp$(
8,67);:lo=4:GOSUB 3450:hi$(x)=in$:IF LEN
(hi$(x))<>4 THEN 1120
1130 hi$(x)=LEFT$(hi$(x),2)+":"+RIGHT$(h
i$(x),2)+" horas"
1140 RETURN
1150 PRINT FNcp$(8,67);:lo=14:GOSUB 3450
:hi$(x)=in$
1160 RETURN
1170 GOSUB 1180:GOTO 1240
1180 IF menu<>2 THEN 1220
1190 PRINT FNcp$(9,67);SPACE$(14);FNcp$(
9,67);:lo=4:GOSUB 3450:hf$(x)=in$:IF LEN
(hf$(x))<>4 THEN 1190
1200 hf$(x)=LEFT$(hf$(x),2)+":"+RIGHT$(h
f$(x),2)+" horas"
1210 RETURN
1220 PRINT FNcp$(9,67);:lo=14:GOSUB 3450
:hf$(x)=in$
1230 RETURN
1240 GOSUB 1250:GOTO 1270
1250 PRINT FNcp$(10,67);:lo=14:GOSUB 345
0:q$(x)=in$
1260 RETURN
1270 GOSUB 1280:GOTO 1300
1280 PRINT FNcp$(11,67);:lo=14:GOSUB 345
0:s$(x)=in$
1290 RETURN
1300 GOSUB 3140:PRINT FNcp$(14,53)"¿Cont
inuar S/N? ";:tecla$="SsNn":GOSUB 3550
1310 IF respuesta>2 THEN PRINT"No":t%=x:
GOSUB 1530:GOSUB 2420:RETURN
1320 PRINT"Si":GOTO 990
1330 '
1340 ' modificar
1350 GOSUB 1730
1360 GOSUB 3140:PRINT FNcp$(14,53)"¿No.
registro? ";:lo=3:GOSUB 3450:x$=in$:x=VA
L(x$)
1370 IF x=0 OR x>t% THEN 1360
1380 GOSUB 3700:GOSUB 3140:PRINT FNcp$(5
,50)inv$" Registro       ";rev$;"   /";USIN
G"RRR";x;:PRINT"."
1390 n=0:FOR v=7 TO 11:n=n+1:PRINT FNcp$
(v,47);n;inv$campo$(n)rev$"   /";SPACE$(1
4);".":NEXT v
1400 PRINT FNcp$(7,67)fq$(x)FNcp$(8,67)h
i$(x)FNcp$(9,67)hf$(x)
1410 PRINT FNcp$(10,67)q$(x)FNcp$(11,67)
s$(x)
1420 GOSUB 3140:PRINT FNcp$(14,53)"¿No.
de campo? ";:tecla$="12345":GOSUB 3550
1430 ON respuesta GOSUB 1040,1110,1180,1
250,1280
1440 GOSUB 1530:GOSUB 2420:RETURN
1450 '
1460 ' dar de baja
1470 x=0:GOSUB 1730
1480 GOSUB 3140:PRINT FNcp$(14,53)"¿No.
registro? ";:lo=3:GOSUB 3450:b$=in$:b=VA
```

```
L(b$)
1490 GOSUB 3140:PRINT FNcp$(14,53)"Regis
tro";b;"¿Correcto S/N? ";:tecla$="SsNn":
GOSUB 3550
1500 IF respuesta>2 THEN PRINT"No":GOTO
1470
1510 PRINT"Si":GOSUB 2350
1520 RETURN
1530 '
1540 ' proceso de clasificacion
1550 s=1:sl(1)=1:sr(1)=t%:l=sl(s):r=sr(s
):s=s-1:x=l:j=r:x$=(fq$(INT((l+r)/2))+hi
$(INT((l+r)/2)))
1560 IF (fq$(x)+hi$(x))<x$ THEN x=x+1:GO
TO 1560
1570 IF x$<(fq$(j)+hi$(j)) THEN j=j-1:GO
TO 1570
1580 IF x>j THEN 1650
1590 m$=fq$(x):fq$(x)=fq$(j):fq$(j)=m$
1600 n$=hi$(x):hi$(x)=hi$(j):hi$(j)=n$
1610 r$=hf$(x):hf$(x)=hf$(j):hf$(j)=r$
1620 u$=q$(x):q$(x)=q$(j):q$(j)=u$
1630 y$=s$(x):s$(x)=s$(j):s$(j)=y$
1640 x=x+1:j=j-1
1650 IF x<=j THEN 1560
1660 IF x>=r THEN 1680
1670 s=s+1:sl(s)=x:sr(s)=r
1680 r=j
1690 IF l<r THEN 1550
1700 IF s<>0 THEN 1710
1710 RETURN
1720 '
1730 ' acceso
1740 GOSUB 3700
1750 n=0:FOR v=6 TO 10 STEP 2:n=n+1:PRIN
T FNcp$(v,52)n". Acceso por "codigo$(n):
NEXT v
1760 GOSUB 3140:PRINT FNcp$(14,56)"¿Su o
pci"+CHR$(227)+"n? ";:tecla$="123":GOSUB
 3550:PRINT respuesta
1770 ON respuesta GOSUB 1800,1940,1980
1780 RETURN
1790 '
1800 ' acceso 1
1810 GOSUB 3140:PRINT FNcp$(14,53)codigo
$(1)" a acceder: ";
1820 IF menu<>2 THEN 1860
1830 lo=6:GOSUB 3450:consulta.1$=in$:IF
LEN(consulta.1$)<>6 THEN 1830
1840 consulta.1$=LEFT$(consulta.1$,2)+"/
"+MID$(consulta.1$,3,2)+"/"+RIGHT$(consu
lta.1$,2)
1850 GOTO 1870
1860 lo=14:GOSUB 3450:consulta.1$=in$
1870 h=0
1880 FOR x=1 TO t%
1890 IF t%=250 THEN 1910
1900 IF fq$(x)=consulta.1$ OR s$(x)=cons
ulta.2$ THEN h=h+1:a(h)=x
1910 NEXT x
1920 IF h<>0 THEN GOSUB 2110:RETURN
1930 GOSUB 3140:PRINT FNcp$(14,53)"No ex
iste informacion":FOR w=1 TO 2000:NEXT w
:RETURN
1940 '
1950 ' acceso 2
1960 GOSUB 3140:PRINT FNcp$(14,53)codigo
$(2)" a acceder: ";:lo=14:GOSUB 3450:con
sulta.2$=in$
1970 GOTO 1870
1980 '
1990 ' acceso 3
2000 IF t%=0 THEN 1930
2010 PRINT FNcp$(18,0)esc$"J";:n=0:w=-7:
PRINT FNcp$(18,0)inv$" No. ":FOR n=1 TO
5:w=w+16:PRINT FNcp$(18,w)inv$campo$(n)r
ev$:NEXT n
2020 v=19:FOR x=1 TO 250
2030 v=v+1
2040 IF v=30 THEN 2080
2050 IF LEN(fq$(x))=0 THEN 2180
2060 PRINT FNcp$(v,1)USING"RRR";x;:PRINT
 FNcp$(v,9)fq$(x)FNcp$(v,25)hi$(x)FNcp$(
v,41)hf$(x)FNcp$(v,57)q$(x)FNcp$(v,73)s$
(x)
2070 NEXT x
2080 GOSUB 3140:PRINT FNcp$(14,53)"Pulse
 cualquier tecla ";
2090 IF INKEY$="" THEN 2090 ELSE 2100
2100 PRINT FNcp$(20,0)esc$"J";:v=20:GOTO
 2060
2110 '
2120 ' rutina de hallazgos
2130 PRINT FNcp$(18,0)esc$"J";:n=0:w=-7:
PRINT FNcp$(18,0)inv$" No. ":FOR n=1 TO
5:w=w+16:PRINT FNcp$(18,w)inv$campo$(n)r
ev$:NEXT n
2140 v=19:FOR x=1 TO h
2150 v=v+1:n=a(x)
2160 PRINT FNcp$(v,1)USING"RRR";n;:PRINT
 FNcp$(v,9)fq$(n)FNcp$(v,25)hi$(n)FNcp$(
v,41)hf$(n)FNcp$(v,57)q$(n)FNcp$(v,73)s$
(n)
2170 NEXT x
2180 GOSUB 3140:PRINT FNcp$(14,53)"Pulse
 cualquier tecla ";
2190 IF INKEY$="" THEN 2190 ELSE 2200
2200 RETURN
2210 '
2220 ' rutina de impresion
2230 IF t%=0 THEN GOSUB 3140:PRINT FNcp$
(14,53)"No existen registros":FOR f=1 TO
 2000:NEXT f:RETURN
2240 GOSUB 3140:PRINT FNcp$(14,53)"¿Impr
esora lista S/N? ";:tecla$="SsNn":GOSUB
3550
2250 IF respuesta>2 THEN RETURN
2260 LPRINT esc$"@";"T.I.M.E.X.P.E.N ";:
LPRINT CHR$(15)"Fecha :";:LPRINT USING"R
R";dia;:LPRINT"/";USING"RR";mes;:LPRINT"
/";any;:LPRINT" ***** Listado de ";fiche
ro$;" *****":LPRINT STRING$(79,"-"):LPRI
```

```
NT
2270 LPRINT"No."campo$(1)TAB(21)campo$(2
)TAB(35)campo$(3)TAB(49)campo$(4)TAB(65)
campo$(5):LPRINT STRING$(79,"=")
2280 FOR x=1 TO 250
2290 b=a(x)
2300 IF LEN(fq$(x))=0 THEN LPRINT STRING
$(79,"="):RETURN
2310 LPRINT USING"RRR";x;:LPRINT" "fq$(x
)TAB(22)hi$(x)TAB(36)hf$(x)TAB(50)q$(x)T
AB(66)s$(x)TAB(76)t$(x)
2320 NEXT x
2330 '
2340 ' proceso de renumeracion
2350 fq$(b)="":hi$(b)="":hf$(b)="":q$(b)
="":s$(b)=""
2360 FOR x=ficha TO t%
2370 fq$(x)=fq$(x+1):hi$(x)=hi$(x+1):hf$
(x)=hf$(x+1):q$(x)=q$(x+1):s$(x)=s$(x+1)
2380 NEXT x
2390 t%=t%-1
2400 '
2410 ' cierre del fichero
2420 OPEN "O",1,archivo$
2430 WRITE R1,t%
2440 FOR x=1 TO t%
2450 WRITE R1,fq$(x),hi$(x),hf$(x),q$(x)
,s$(x)
2460 NEXT x
2470 CLOSE 1
2480 RETURN
2490 '
2500 ' menu de opciones
2510 opcion$(1)="Alta de registros"
2520 opcion$(2)="Consultas"
2530 opcion$(3)="Modificaciones"
2540 opcion$(4)="Baja de registros"
2550 opcion$(5)="Listar registros"
2560 opcion$(7)="Terminar"
2570 n=0:FOR v=5 TO 11:n=n+1:PRINT FNcp$
(v,55)n". "opcion$(n):NEXT v
2580 PRINT FNcp$(17,0)esc$"J";
2590 GOSUB 3140:PRINT FNcp$(14,56)"¿Su o
pcion? ";:tecla$="1234567":GOSUB 3550:PR
INT respuesta:op=respuesta:RETURN
2600 '
2610 ' definicion funciones y variables
2620 esc$=CHR$(27):campana$=CHR$(7):cls$
=esc$+"H"+esc$+"E"+esc$+"1":cur1$=esc$+"
e":cur0$=esc$+"f":inv$=esc$+"p":rev$=esc
$+"q":fichero$="NINGUNO"
2630 DEF FNcp$(h,v)=esc$+"Y"+CHR$(h+32)+
CHR$(v+32):DEF FNlinea1$=STRING$(lo%,154
):DEF FNlinea2$=CHR$(149)+STRING$(lo%,"
")+CHR$(149)
2640 RESTORE 2650
2650 DIM sl(14),sr(14),a(50)
2660 DIM fq$(250),hi$(250),hf$(250)
2670 DIM q$(250),s$(250)
2680 x=0:t%=0
2690 RESTORE 2700
2700 DIM cc$(42),d$(31),e(12)
2710 FOR i=1 TO 31:READ d$(i):NEXT i
2720 FOR i=1 TO 12:READ e(i):NEXT i
2730 DATA "  1","  2","  3","  4","  5",
"  6","  7","  8","  9"," 10"
2740 DATA " 11"," 12"," 13"," 14"," 15",
" 16"," 17"," 18"," 19"," 20"
2750 DATA " 21"," 22"," 23"," 24"," 25",
" 26"," 27"," 28"," 29"," 30"," 31"
2760 DATA 31,28,31,30,31,30,31,31,30,31,
30,31
2770 RESTORE 2780
2780 DIM mes$(12)
2790 FOR mes=1 TO 12:READ mes$(mes):NEXT
 mes
2800 DATA " ENERO....", " FEBRERO..", " MA
RZO....", " ABRIL....", " MAYO.....", " JUN
IO....", " JULIO....", " AGOSTO...", " SETI
EMBRE", " OCTUBRE..", " NOVIEMBRE", " DICIE
MBRE"
2810 RESTORE 2820
2820 DIM prefijo$(51)
2830 FOR n=1 TO 51
2840 READ prefijo$(n)
2850 NEXT
2860 DATA ALAVA...... 945 010-,ALBACETE.
.. 967 020-,ALICANTE... 96 030-,ALMERIA
.... 951 040-,ANDORRA....9738 ----,ASTUR
IAS... 985 330-,AVILA...... 918 050-,BAD
AJOZ.... 924 060-,BALEARES... 971 070-
2870 DATA BARCELONA.. 93 080-,BURGOS...
.. 947 090-,CACERES.... 927 100-,CADIZ..
.... 956 110-,CANTABRIA.. 942 390-,CASTE
LLON.. 964 120-,CIUDAD REAL 926 130-,COR
DOBA.... 957 140-
2880 DATA CORUÑA LA.. 981 150-,CUENCA...
.. 966 160-,GERONA..... 972 170-,GRANADA
.... 958 180-,GUADALAJARA 911 190-,GUIPU
ZCOA.. 943 200-,HUELVA..... 955 210-,HUE
SCA..... 974 220-,JAEN....... 953 230-

2890 DATA LEON....... 987 240-,LERIDA...
.. 973 250-,LUGO....... 982 270-,MADRID.
.... 91 280-,MALAGA..... 952 290-,MURCI
A..... 968 300-,NAVARRA.... 948 310-,ORE
NSE..... 988 320-,PALENCIA... 988 340-
2900 DATA PALMAS LAS. 928 350-,PONTEVEDR
A. 986 360-,RIOJA LA... 941 260-,SALAMAN
CA.. 923 370-,SC.TENERIFE 922 380-,SEGOV
IA.... 911 400-,SEVILLA.... 95 410-,SOR
IA..... 975 420-,TARRAGONA.. 977 430-
2910 DATA TERUEL..... 974 440-,TOLEDO...
.. 925 450-,VALENCIA... 96 460-,VALLADO
LID. 983 470-,VIZCAYA.... 94 480-,ZAMOR
A..... 988 490-,ZARAGOZA... 976 500-
2920 RETURN
2930 '
2940 ' lector unidades y archivos
2950 RESTORE 2960
2960 DATA 17,144,0,14,26,205,5,0,30,0,14
,46,205,5,0,201
```

```
2970 FOR x1=128 TO 143:READ n1:POKE x1,n
1:NEXT
2980 POKE 137,ASC(unidad$)-65
2990 z1=128:CALL z1
3000 x1=(PEEK(144)+256*PEEK(145)+65536!*
PEEK(146))*128:RETURN
3010 MEMORY 62000!
3020 RESTORE 3030
3030 DATA 17,91,118,14,35,205,5,0,201
3040 FOR x2=62001! TO 62009!:READ n2:POK
E x2,n2:NEXT
3050 CLOSE:OPEN"R",1,archivo$:CLOSE
3060 z2=62001!:CALL z2:x2=PEEK(30332)+25
6*PEEK(30333)
3070 RETURN
3080 '
3090 ' caratula
3100 PRINT cls$rev$:lo%=22:PRINT FNcp$(2
,0)CHR$(150)FNlinea1$;CHR$(158);:lo%=20:
PRINT FNlinea1$;CHR$(159);:lo%=43:PRINT
FNcp$(0,44)CHR$(150)FNlinea1$;CHR$(156):
PRINT FNcp$(1,44)FNlinea2$:PRINT FNcp$(2
,45)FNlinea1$;CHR$(157)
3110 lo%=22:PRINT FNcp$(3,0)FNlinea2$;:l
o%=20:PRINT FNcp$(3,23)FNlinea2$:lo%=43:
PRINT FNcp$(3,44);FNlinea2$:lo%=22:PRINT
 FNcp$(4,0)CHR$(151)FNlinea1$CHR$(159);:
lo%=20:PRINT FNlinea1$CHR$(159):lo%=43:P
RINT FNcp$(4,45)FNlinea1$CHR$(157)
3120 FOR v=5 TO 12:lo%=22:PRINT FNcp$(v,
0)FNlinea2$;:lo%=20:PRINT FNcp$(v,23)FNl
inea2$:lo%=43:PRINT FNcp$(v,44);FNlinea2
$:NEXT
3130 lo%=22:PRINT FNcp$(13,0)CHR$(147)FN
linea1$CHR$(155);:lo%=20:PRINT FNlinea1$
CHR$(159):lo%=43:PRINT FNcp$(13,45)FNlin
ea1$CHR$(157)
3140 lo%=43:PRINT FNcp$(14,44)FNlinea2$:
PRINT FNcp$(15,44)CHR$(147)FNlinea1$CHR$
(153)
3150 PRINT FNcp$(1,46)"TimexpeN PCW Orga
nizer  por X.Gibert 1990":RETURN
3160 '
3170 ' rutina calendario
3180 any=any+1900:PRINT FNcp$(3,1)inv$"
";:PRINT USING"RR";dia;:PRINT mes$(mes)
;:PRINT FNcp$(3,15);any"  "
3190 PRINT FNcp$(5,2)rev$"Lu Ma Mi Ju Vi
 Sa Do":PRINT
3200 j=367*any-INT(8*(any+INT((mes+9)/12
))/4)+INT(275*mes/9)+1721031!
3210 k=0:IF mes<2 THEN k=-1
3220 j=j-INT(3*(INT((any+k)/100)+1)/4)
3230 k=e(mes):IF mes<>2 THEN 3280
3240 w=INT(any-100*INT(any/100)):x=INT(a
ny-4*INT(any/4)):z=INT(any-400*INT(any/4
00))
3250 IF x<>0 THEN 3280
3260 IF w=0 THEN AND z<>0 THEN 3280
3270 k=29
3280 x=j-7*INT(j/7)
3290 FOR i=1 TO 42:cc$(i)="    ":NEXT i
3300 FOR i=1 TO k:cc$(i+x)=d$(i):NEXT i
3310 FOR i=1 TO 6:j=7*i
3320 PRINT CHR$(149);cc$(j-6);cc$(j-5);c
c$(j-4);cc$(j-3);cc$(j-2);cc$(j-1);cc$(j
)
3330 NEXT i
3340 RETURN
3350 '
3360 ' ventana informativa
3370 archivo$="2:"+fichero$+".TMX":GOSUB
 3010:GOSUB 150:GOSUB 3010:v%=LEN(ficher
o$)
3380 PRINT FNcp$(5,25)rev$"Fichero.:";SP
ACE$(10);FNcp$(5,43-v%);UPPER$(fichero$)
3390 PRINT FNcp$(6,25)"Bloques.:";:PRINT
 USING"RRRRRR";x2;:PRINT" Bq"
3400 PRINT FNcp$(7,25)"Tamaño..:";:PRINT
 USING"RRRRRR";x2*148/1000;:PRINT" Kb"
3410 PRINT FNcp$(8,25)"Registro:  ";:PRI
NT USING"RRR";t%;:PRINT 250-t%;FNcp$(8,3
9)"/"
3420 unidad$="A":GOSUB 2930:PRINT FNcp$(
9,25)"Unidad A:";:PRINT USING"RRRRRR";x1
/1000;:PRINT" Kb"
3430 unidad$="M":GOSUB 2930:PRINT FNcp$(
10,25)"Unidad M:";:PRINT USING"RRRRRR";x
1/1000;:PRINT" Kb"
3440 PRINT FNcp$(11,25)"Basic...:";:PRIN
T USING"RRRRRR";FRE("")/1000;:PRINT" Kb"
:RETURN
3450 '
3460 ' rutina introduccion caracteres
3470 in$="":PRINT STRING$(lo,".")STRING$
(lo,8)cur1$;
3480 en$=INPUT$(1)
3490 en=ASC(en$):IF en=27 THEN PRINT rev
$;:RETURN
3500 IF en=13 THEN PRINT rev$:RETURN
3510 IF en=8 OR en=127 THEN 3540
3520 IF LEN(in$)=lo OR en$<" " THEN PRIN
T campana$;:GOTO 3480
3530 in$=in$+en$:PRINT en$;:GOTO 3480
3540 IF LEN(in$)=0 THEN 3480 ELSE in$=LE
FT$(in$,LEN(in$)-1):PRINT CHR$(8);".";CH
R$(8);:GOTO 3480
3550 '
3560 ' rutina respuesta por tecla
3570 respuesta$=INKEY$
3580 WHILE respuesta$=""
3590 respuesta$=INKEY$
3600 WEND
3610 respuesta=INSTR(tecla$,respuesta$)
3620 IF respuesta=0 THEN PRINT campana$;
:GOTO 3570
3630 RETURN
3640 '
3650 ' rutina opciones
3660 PRINT FNcp$(18,0)esc$"J";
3670 CLOSE:GOSUB 3680:GOTO 3720
3680 PRINT FNcp$(3,24)inv$"  Informacion
```

```
 util  "
3690 PRINT FNcp$(3,45)inv$"1=planning"CH
R$(149)"2=calcular"CHR$(149)"3=telefono"
CHR$(149)"4=terminar"rev$;CHR$(149)
3700 FOR v=5 TO 12:lo%=43:PRINT FNcp$(v,
44);FNlinea2$:NEXT
3710 RETURN
3720 fichero$="NINGUNO":x=0:t%=0:GOSUB 3
350
3730 GOSUB 3140:PRINT FNcp$(14,56)"¿Su o
pcion? ";:tecla$="1234":GOSUB 3550:PRINT
 respuesta:menu=respuesta
3740 ON menu GOTO 260,320,820,3760
3750 GOTO 3640
3760 '
3770 ' T E R M I N A R
3780 PRINT FNcp$(3,80)inv$"TERMINAR"rev$
:FOR f=1 TO 2000:NEXT f
3790 CLOSE:WIDTH 90:PRINT cls$:SYSTEM
3800 '
3810 ' reiniciar por error
3820 WIDTH 90:PRINT cls$;rev$"Se ha prod
ucido error";ERR;"en sentencia";ERL
3830 FOR f=1 TO 2000:NEXT f:CLEAR:SYSTEM
```


PCW MAGAZINE

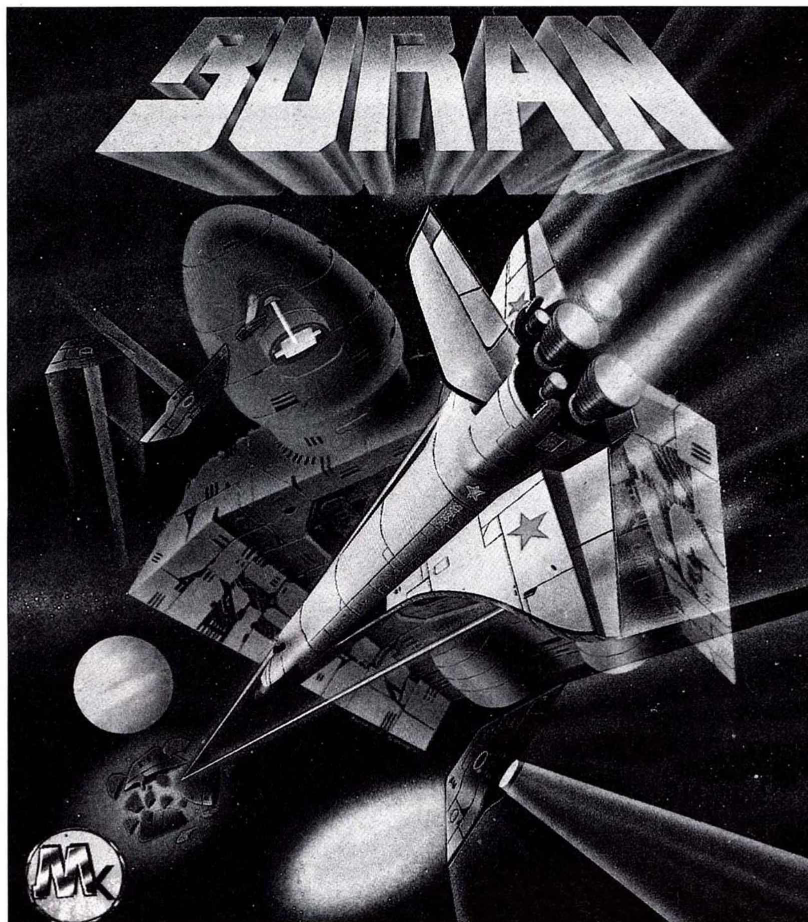
PROXIMO NUMERO JULIO DE 1991

- En el próximo número encontrarás un amplio reportaje sobre todos los periféricos existentes en España, como scanner, digitalizadores, modem, etc.
- Además, analizamos el último juego de OMK, La Corona Mágica, un interesante arcade basado en la serie de dibujos animados del mismo nombre.
- Y como siempre, las secciones habituales de Guía del Jugador, Tus Herramientas, LocoScript, etc, para que

¡NO OLVIDES RESERVARLA EN TU KIOSCO!

BURAN

(PCW 8256/8512 y 9512)



O MK ofrece en el programa dos posibilidades de juego. Para aquéllos que gusten de los simuladores se ofrece tripular el orgullo de la técnica espacial de la Unión Soviética: la astronave Buran. Consta a su vez de tres etapas en las que transcurre una misión real; colocar el satélite en órbita. Para los que desean, en un acto de admirable valentía, librar la Tierra de peligrosas naves extraterrestres disparando su cañón láser, soslayando inevitables colisiones, pueden seleccionar la suculenta parte dos del programa.

Por último y para los que desean ver la totalidad del juego, les evitamos la pesada tarea de teclear cargadores, ya que el programa dispone de combinaciones y claves que evitan tales molestias. El sistema plantea la ventaja de situarnos en aquella zona del juego que más nos interese realizar sin quitarle un ápice de emoción a la aventura.

PRIMERA FASE

Aprendizaje del piloto

Para escoger el piloto adecuado para esta importante misión es preciso seleccionar entre los mejores. Ocupar semejante puesto supone demostrar tu dominio sobre los mandos de la cabina. Es planteado un minucioso test en el que el aspirante controla todos los dispositivos de la nave en los momentos previos a la cuenta atrás

Esta es la oportunidad que habías esperado, el momento ha llegado. Por fín te hallas frente a los mandos, oyes la voz de control: "Conectar ordenador central", "Revisión motores laterales"....Mueves tu mano y vas conectando los dispositivos indicados.

En el monitor central observas el tiempo del que dispones, tres minutos, para realizar la prueba. La voz metálica no deja respiro: "Revisar motor principal", "Revisar depósito de combustible"....Gotas de sudor comienzan a correr por tu frente porque has cometido un error

Ves que el monitor de fallos lo ha detectado pero sabes que tienes tres posibilidades. La voz de control te informa de tus pulsaciones correctas al tiempo que sigue implacable reclamando nuevas operaciones y el tiempo corre. Por fin el mensaje dicta: "Pasar a control automático". Tu mano conecta el sistema. ¡Ya está!. La voz de control se hace más calidad para informarte de que eres el piloto para la misión. La cuenta atrás puede iniciarse.

Despegue

La plataforma aproxima la nave al punto de lanzamiento. Los sistemas de a bordo son controlados por el ordenador central. Tú permaneces en cabina aguardando el despegue. Tu estado físico es excelente pero eres consciente del esfuerzo que supone la aceleración a que te somete la velocidad para escapar de la gravedad terrestre. Es el momento de controlar tu músculo más importante ahora: Tu corazón. Pulsando la tecla izquierda provocas el sístole y pulsando la derecha el diástole.

La plataforma 4 se desconecta de la nave. Se activa la ignición.

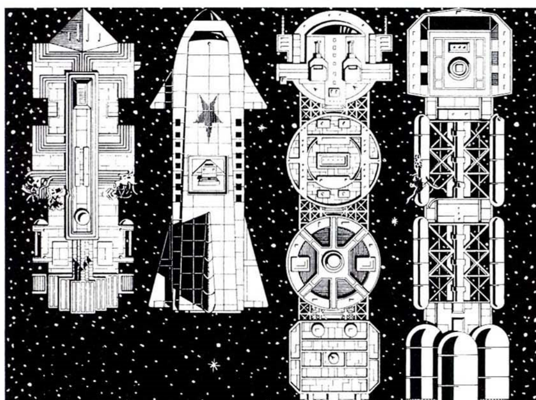
La tensión del momento acelera tus pulsaciones. Notas como el fuerte impulso, al principio suave, ahora exige mayor respuesta por tu parte. Casi te has puesto al borde del sobreesfuerzo. Intentas controlarlo, una bajada súbita provocaría el ataque cardíaco. La emoción sube al máximo en el momento de salir al espacio. Por fin abandonas la atmósfera terrestre. Lo conseguiste. Es el momento de

pasar a la parte final de la misión. La combinación para superar el nivel es la misma.

Colocación del Satélite

El ordenador te devuelve el control de la nave. Ahora es preciso situar el importante satélite que transportas en la bodega en su órbita y a la velocidad correcta. Tu primera acción es colocar al máximo la potencia de los motores. Compruebas que la velocidad aumenta. Al acercarse a los 800 metros por segundo ya estás disminuyendo muy rápidamente la potencia al tiempo que la nave está muy próxima a la órbita. Consigues apagar los cohetes a poco más de 926 metros por segundo. Poco a poco disminuye la velocidad y enciendes los motores dejándolos a fuerza 15 manteniendo la velocidad constante de 926. Ni más ni menos. Conectas la apertura de la compuerta de la bodega. A continuación retiras la conexión final.

Justo a tiempo llegas a la zona de órbita



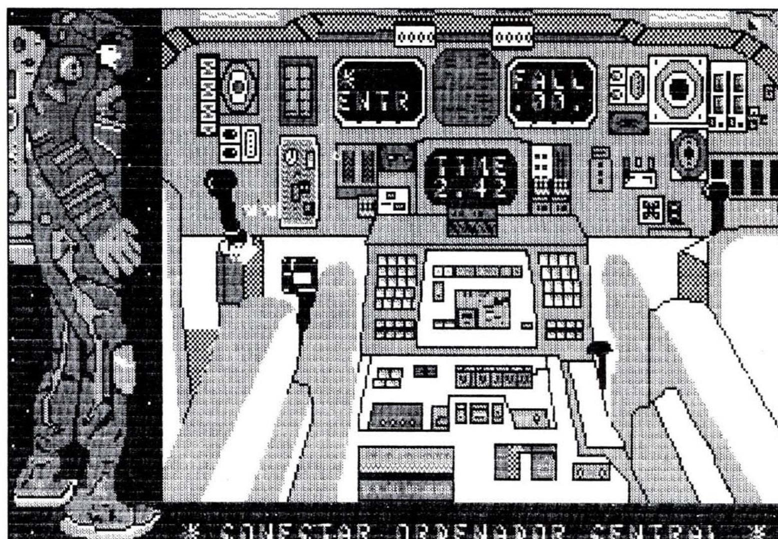
geostacionaria aproximádamente a 6,300 kilómetros de la Tierra. Es el momento de expulsar la valiosa carga en el espacio. Ves cómo el satélite se aleja mientras vuelves a cerrar la compuerta de la bodega. Tu primera misión espacial ha concluído con éxito.

SEGUNDA FASE

Nos hallamos ante la fórmula de tripular nuestra nave y enfrentarnos a dos tipos de combates. Esta es una característica fundamental del juego. En sus 9 niveles se mezcla el scroll punto a punto, de arriba abajo, con pantallas prácticamente fijas.

Modo scroll

Nuestra nave realiza su movimiento a lo largo de toda la pantalla y mediante disparos elimina los oponentes que aparecen de forma continua en la parte superior. Además de enemigos también hallaremos a nuestro paso objetos



marcados con letra "F" que reponen nuestra reserva del precioso combustible. Los marcados con "A" alteran el disparo de la nave pasándolo a modo HIPER y SUPER. Al final de cada nivel se detiene el movimiento de la pantalla y la última horda de adversarios hace un último intento, a mayor velocidad, por destruirnos. Las claves de estos niveles se instalan en la opción KEYWORD del menú principal y son:

NIVEL 2=O-M-K

NIVEL 4=F-A-C

NIVEL 6=O-N-V

NIVEL 8=F-I-N

Modo estático

Cada nivel consta de 4 pantallas del largo que vemos en scroll en el momento de pasar de una a otra. Nos hallamos en el interior de la base del enemigo y nuestro objetivo principal es avanzar por los pasillos y destruir el módulo de energía que mantiene cerrada la compuerta de salida. Hallamos oposición a nuestro paso por los disparos de cañones vigías que en ocasiones es preciso destruir para avanzar. Los robots y seres que observamos no son destruídos al recibir un impacto.

Reaccionan deteniendo unos instantes su movimiento. La parte positiva es aportada por barriles de combustible que devuelven al maltrecho depósito la situación óptima. La dificultad de estas fases van en aumento de nivel en nivel. Los códigos de acceso se introducen de la misma forma que los anteriores. Una vez instalado el nivel por clave no es preciso introducirla cada vez que inicias la partida.

NIVEL 1=C-C-C-P

NIVEL 3=0-4-1

NIVEL 5=T-A- -N

NIVEL 7=E-R-B-A

"Nuestra nave realiza su movimiento a lo largo de toda la pantalla y mediante disparos elimina los oponentes que aparecen de forma continua en la parte superior. Además de enemigos también hallaremos a nuestro paso objetos marcados con letra "F" que reponen nuestra reserva del precioso combustible."

DOMINE UN ORDENADOR PERSONAL EN 2 HORAS

(El 1er Vídeo de Formación Informática)

Si ya tiene o desea comprar un ordenador personal, no dude en adquirir esta didáctica cinta de vídeo, fundamental para el aprendizaje del mismo.
«SIN LIBROS NI MANUALES»
La primera de una gran colección dedicada a la informática.
Este es su amplio contenido:

- **HARDWARE**
  - — LA UNIDAD CENTRAL
  - — EL MONITOR
  - — EL TECLADO
  - — PERIFERICOS
- **SOFTWARE**
  - — SISTEMA OPERATIVO
  - — TRATAMIENTO DE TEXTOS
  - — HOJA DE CALCULO
  - — GESTORES DE BASES DE DATOS
- **TIPOS DE ORDENADORES**
- **CONSEJOS PRACTICOS DE TRABAJO**



IMAGEN LIMITE

BOLETIN DE PEDIDO

* En los teléfonos: 319 80 37 (Dpto. Pedidos)
* Fax: 319 89 72
* Enviando este boletín a: PCW Magazine. C/ Gª de Paredes, 76 Dup. 28010 Madrid.
* Forma de pago: contrarreembolso.

NOMBRE ____________ APELLIDOS ____________

DIRECCION ____________ C.P. ______

POBLACION ____________ PROVINCIA ____________

TELEFONO ____________ CIF/DNI ____________

Nº DE CINTAS ____________ ☐ VHS ☐ BETA